N.24 GENNAIO 2021

AntaGamers

HARDWARE DEL MESE:

Microsoft SideWinder Force Feedback



TODAY...

MOSS

HALO 3 e HALO 4

... inoltre in questo numero:

CHAMPIONSHIP SOCCER - THE RIDDLE OF THE SPHINX

PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA - UNIVERSE

KIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II

konix SPEEDKING

il joystick ultrasensibile a portata di mano!

Konix - il joystick anatomico che si adatta perfettamente alla tua mano.

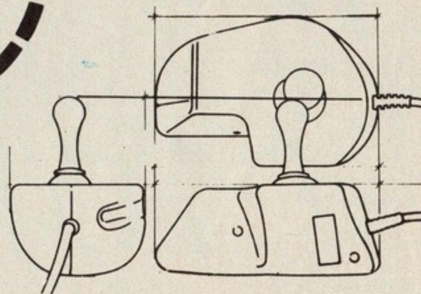
Konix, oltre ad avere un design rivoluzionario, usa i migliori microswitch svizzeri, capaci di sopportare fino a 10 milioni di sollecitazioni ed è coperto da garanzia di 12 mesi.

konix SPEEDKING

UN NUOVO PIANETA NELL'UNIVERSO DEI JOYSTICK

Lit. 35.000 IVA inclusa

Konix Computer Products is a trading name of Creative Devices Research Ltd.



SI, desidero ricevere n. ______ Joystick Konix a stretto giro di posta

NOME

VIA

CAP CITTÀ

Pagherò contrassegno al postino L. 35.000 + L. 3.000 come contributo spese di spedizione

DATA FIRMA

SPEDIRE L'INTERO AVVISO DEBITAMENTE COMPILATO A:

Mastertronic s.a.s. - V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese

é un'esclusiva MASTERTRONIC

MASTERTRONIC s.a.s.
V.le Aguggiari, 62/A - 21100 Varese - Tel. 0332/238898

LA NEXT GEN FANTASMA...

Mai, a memoria, ricordo li lancio di una next gen così poco incisivo nella mia personale percezione del mondo videoludico. Sarà un concetto “anta”, ma il fatto di non poter vedere le classiche pile di console disponibili nei negozi ha totalmente azzerato l’evento nel mio immaginario.
E per quanto sia Sony che Microsoft strillino che si tratti del lancio più trionfale della storia, nasce spontanea una domanda: che trionfo ci può essere in una serie di prodotti che per mesi (non settimane eh… MESI) non sarà in grado di soddisfare la richiesta di una larga fetta di acquirenti?
Ok, è vero, alla fine le console che riescono a produrre si esauriscono in pochi istanti e, dati di vendita alla mano, il loro lancio è un successo commerciale, ma se gran parte di quelle unità non arrivano ai fan che davvero le desiderano ma finiscono invece in mano a gente senza scrupoli il cui unico scopo è rivenderle al doppio del prezzo, beh… scusatemi, continuo a non pensare che sia un lancio così meraviglioso di cui vantarsi.
In effetti a voler essere cattivi, questo inizio di nona generazione è stato il trionfo degli “scalper”, cioè quei “bagarini” che su questa situazione ci hanno - e ci stanno ancora - lucrando come dei matti, aiutati non solo dalla scarsità di pezzi disponibili, ma anche dalla necessità “sanitaria” di privilegiare la vendita on-line. Proprio questo canale distributivo, che in un contesto “normale” sarebbe stato mantenuto sano dal mercato stesso, si è invece rivelato drammaticamente vulnerabile, non prevedendo (o fregandosene) della possibilità di un indebito accaparramento di quelle limitate scorte da parte di BOT “al soldo” dei sopracitati bagarini.
Anche sul versante PC le cose non vanno molto meglio: nuove GPU con capacità meravigliose e presentate a prezzi straordinariamente allettanti si sono rivelate letteralmente introvabili, se non a prezzi folli.
Una penuria anche in questo caso figlia sia della realtà pandemica mondiale che dei soliti “BOT arraffa tutto”, con l’aggravante che in questo caso tali schede spesso non finiscono nemmeno nei PC di noi gamer ma si arenano nell’universo del mining di cripto valute (una vera piaga per noi giocatori).
Anche qui AMD e NVIDIA guadagnano bene, ma con rispetto per il loro pubblico prossimo allo zero.

A fronte di tutto questo, è quasi un obbligo morale fermarsi e recuperare qualche gloria del passato. Mai come oggi divertirsi con i giochi “vintage” non è solo retrogaming, ma un atto di necessaria rivolta ludica.

Massimiliano Conte

in questo numero...

1980	CHAMPIONSHIP SOCCER	ATARI VCS/2600
1982	RIDDLE OF THE SPHINX	ATARI VCS/2600
1984	SPECIALE LASER DISC da Videogiochi n. 16	EDICOLANTA
1986	PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA	C64
1989	RAINBOW ISLANDS	C64/AMIGA
1993	BODY BLOWS	AMIGA
1994	UNIVERSE	AMIGA
1997	MICROSOFT SIDDEWINDER FORCE FEEDBACK	HARDWARE
2005	KINGHTS OF THE OLD REPUBLIC - THE SITS LORDS -	PC WINDOWS
TODAY	MOSS HALO 3 - THE MASTER CHIEF COLLECTION - HALO 4 - THE MASTER CHIEF COLLECTION -	
LAST PAGE	LA GOCCIA CHE FA TRABOCCARE...	

ISTRUZIONI PER L'USO

IL GIUDIZIO FINALE

Alla fine di ogni gioco che troverete in questo numero ci sarà uno spazio come questo all'interno del quale vedrete un giudizio che cercherà di riassumere se il titolo merita di essere giocato anche oggi da giovani e meno giovani.
Le domande a cui idealmente vorrei rispondere sono le seguenti:

- **Il titolo ha retto bene lo scorrere degli anni?**
- **E' talmente ben fatto che potrebbe piacere anche ai nostri figli?**
- **Si adatta alle necessità di un quarant'enne che ha sempre meno tempo da dedicare ai videogiochi?**
- **Se non lo avete mai giocato, è il caso di provare a recuperarlo?**

I giochi migliori potranno poi venire premiati da due medaglie ben precise:



Un titolo da recuperare per gli appassionati del genere e/o di quella particolare epoca storica. Per quanto bello, gli altri potrebbero rimanere con questa lacuna ludica per dedicarsi ad altro più vicino ai loro gusti.



Un titolo che ha fatto storia: una pietra miliare che ogni appassionato di videogame dovrebbe giocare almeno una volta nella vita! Non ci sono generi, anni e piattaforme preferite che tengano. Ancora oggi è un gran gioco

Sia ben chiaro: un gioco che non guadagna questi riconoscimenti potrebbe essere comunque un gioco valido, ma qualcosa non gli permette di raggiungere l'eccellenza.



Cari AntaGamers, quando vedete questo riquadro vuol dire che tocca a voi!
Infatti questo spazio delle recensioni conterrà i commenti più interessanti e simpatici emersi dai post pubblicati sulla pagina Facebook di AntaGamers.

Così potrò dare spazio alle opinioni di tanti di voi, più o meno d'accordo con quanto ho scritto.
In fondo è giusto che lo spirito che anima la nostra comunità arrivi anche su queste pagine! :)

PS: Laddove necessario i commenti potrebbero venire accorpati o modificati senza alterarne, però, il significato.

LA STAMPA DELL'EPOCA...

Nei riquadri come questo andrò ad analizzare come quel determinato gioco venne recensito dalla carta stampata dell'epoca e, se possibile, andrò anche a comparare le recensioni scritte all'uscita del gioco per capire ancora più a fondo come quel titolo venne **accolto**: fu compreso appieno? Fu sottovalutato... o forse sopravvalutato? O magari un grande classico venne colpevolmente ignorato?







Le pagine che avete virtualmente tra le mani sono state realizzate grazie alle donazioni dei seguenti "Antagamers"

STEFANO PICCINNI, DANIELE PINCHERA
Alessandro Socci, Davide Gambacciani, Fabrizio Lodi, Cristiano Parolini, Roberto Lari, StefanoF, Leonardo Moro Moretti, Roberto Barabino, Daniele, Carlo, Costantino Apostolakis, Maurizio Faccin, Fabio Talpone, Roby, Elia Liut
Lorenzo Baffi, Ciro, Mario Ciciotti

E un ringraziamento particolare per il supporto a
www.retroedicola.com
e
la pagina Facebook "Il Tempio dei Videogames"

Per qualsiasi comunicazione potete scrivere al seguente indirizzo:
antagamers99@gmail.com

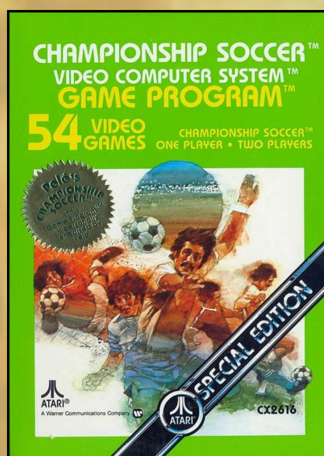
V.1.2



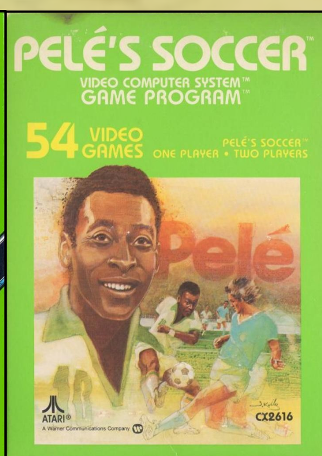
CHAMPIONSHIP SOCCER

Oggi mettiamo sul piatto un gioco di calcio che solo gli AntaGamers più "anta" si ricordano, giusto per far sentire ancora più vecchi quelli di noi che lo hanno giocato! =)

Questo Championship Soccer infatti è stato il primo gioco di calcio pubblicato su Atari 2600 nel lontano 1980 e, credo, anche il primo ad andare oltre alla moda dell'epoca di chiamare "soccer" una semplice variante di Pong.
Chiarisco subito un dubbio che potrebbe esservi venuto guardandolo, perché alcuni di voi magari lo ricordano con il nome di "Pele's Soccer".
No, state tranquilli. Non siete impazziti… in effetti il gioco venne ri-pubblicato nel 1981 proprio con quel titolo: in sostanza cambiarono solo scatola ed etichetta, ma il software rimase lo stesso.
E' giusto notare che, dai dati in mio possesso, tale scelta di marketing rese questa cartuccia il primo videogame della storia a sfruttare il richiamo di una stella dello sport che "simulava".



Questa era la prima immagine posta sulla copertina del gioco. Come si nota dalla patacca dorata c'era già l'accordo con Pelè, ma per qualche motivo inizialmente non venne inserito nel titolo.



La copertina della scatola "ribrandizzata".
Notate che il numero di serie della cartuccia (CX2616) non venne modificato rispetto alla prima uscita.

Ok... Le virgolette qui sono d'obbligo perché la riproduzione della partita a schermo era molto lontana dal vero calcio giocato.
Alcuni retrogamer poco attenti potrebbero comunque affermare che questa cartuccia sia sostanzialmente una variante evoluta del già citato Pong, solo con una grafica più curata. Tale semplificazione sarebbe però riduttiva ed ingiusta nei confronti di questo prodotto: qui infatti ogni squadra era composta da 4 giocatori, un portiere che rimaneva fisso nella porta (no... non sulla linea di porta... viveva proprio dentro la rete!) e tre giocatori che si muovevano compatti a triangolo lungo tutto il campo (due difensori ed un at-



Calcio di inizio! I triangoli blu e rossi riprendono la sfida (sono in vantaggio i blu)!

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

taccante). Già questo lo distingueva nettamente da tutto ciò che lo aveva preceduto perché le due squadre si contendevano la palla venendo a contatto direttamente sul campo e, pur non esistendo le scivolate, la fisicità dei contrasti era tangibile. Eravamo quindi ben distanti da una serie di racchette che facevano rimbalzare una palla, come visto fino a quel momento.
Non dimentichiamo poi che era presente uno scrolling verticale del campo, soluzione tecnica che rappresentava davvero una rarità nel parco titoli disponibile per questa console. Inoltre sembra proprio sia stato il primo videogame ad avere una schermata di festeggiamento per ogni punto/goal segnato: ogni rete ci veniva celebrata con dei fuochi d'artificio
Tutti questi dettagli erano



Fasi concitate della partita e schemi di gioco avanzati prevedono che il difensore di sinistra dei blu distragga tutti correndo fuori dal campo.

GAME PROGRAM INSTRUCTIONS

1. MEET THE ATARI COMPUTER SOCCER TEAM

Okay, soccer fans, the ATARI CHAMPIONSHIP SOCCER ™ Team challenges you to a game. The ATARI computer team is waiting impatiently inside your Game Program cartridge for you to select one of the single player games (Games 28 through 54). They want to show you their stuff. Here's a brief rundown on each player, just so you'll know who you're up against.



"CRASH" MORGAN, the galloping goalie, is the fastest man on the team. "CRASH" got his nickname because he is forever slamming into the goal posts chasing after the ball. Fortunately, the goal posts are never damaged, but sometimes you can score a goal on him before his ears stop ringing.

NICK DANGER, the frantic forward, is mean and nasty and just loves to blast the ball into your goal shouting, "eat leather, chump." Don't let his bad manners bother you, it's just his way of rattling the opposition.

2

GAME PROGRAM INSTRUCTIONS



"LUMPY" DURAN, the left back, is without a doubt the clumsiest player in the world of soccer. Penalized twice for stepping on the ball instead of kicking it, he was finally thrown out of one game for toe-kicking the referee!

ALEXIE PUTSNOWSKI (Putsy), the right back. What can we say about Putsy? A real ladies man, a great soccer player, a sore loser. Even though "The Puts" has kicked and gouged his way to soccer stardom, for three years in a row he has been voted the "least likely" player.

3

Forse non lo sapevate... ma sul primo manuale pubblicato (quello in cui non compariva Pelè nel titolo) i quattro giocatori della squadra avevano un nome ed una caratterizzazione! Nick Danger era senza dubbio un attaccante di peso... ma nemmeno i due difensori erano da meno.
[da atarimania.com]





Forse non si capisce con una semplice foto... ma questi sarebbero i fuochi d'artificio sparati dopo ogni gol.



Splendida parata con un tuffo plastico, ora il portiere dà indicazioni ai suoi, pronto per il rilancio. Va bene... tutto quello che ho descritto ve lo dovete immaginare, ma questo sforzo veniva richiesto da tutti i giochi dell'epoca!





La pubblicità del gioco in come appare in un catalogo italiano di Atari datato 1980 e che, come si può notare, già riporta il nome aggiornato della cartuccia. [da atarimania.com]

GAME SELECT MATRIX

Two-Player Game No.	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Team Speed	S	S	S	S	S	S	S	S	S	M	M	M	M	M	M
Penalties	N	N	N	S	S	S	SG	SG	SG	N	N	N	S	S	S
Goal Size	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S
Two-Player Game No.	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27			
Team Speed	M	M	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F			
Penalties	SG	SG	SG	N	N	N	S	S	S	SG	SG	SG			
Goal Size	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S			
Single-Player Game No.	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39			
Team Speed	S	S	S	S	S	S	S	S	S	M	M	M			
Computer Difficulty	E	E	E	M	M	M	D	D	D	E	E	E			
Goal Size	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S			
Single-Player Game No.	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54
Team Speed	M	M	M	M	M	M	F	F	F	F	F	F	F	F	F
Computer Difficulty	M	M	M	D	D	D	E	E	E	M	M	D	D	D	D
Goal Size	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S	L	M	S

NOTE: In single-player games, sidelines and goal lines rebound the ball.

La chiarissima tabella delle varie modalità di gioco. Capire quale variante stavate selezionando a quei tempi era un gioco nel gioco!
Piccola nota: con "penalties" qui si intende la presenza dei falli laterali (S), di fondo (G) o la loro assenza. [da atarimania.com]

delle innovazioni che oggi bisogna riconoscere a questo Championship Soccer e al suo programmatore.
A tal proposito ricordo che a realizzare il gioco fu Steve Wright, un nome che, almeno ufficialmente, non creò alcun altro videogame per questa console e che, di conseguenza, è legato a questa sua unica produzione.
Certo, i compromessi e le semplificazioni a cui dovette far ricorso il programmatore andarono ben oltre il numero di giocatori in campo: non esistevano infatti falli o punizioni, figurarsi infortuni o sostituzioni, ma alla fine parliamo di un titolo uscito quarant'anni fa… non credo che il pubblico si aspettasse di vedere cose del genere sul proprio televisore.

Championship Soccer offriva comunque, come era abitudine all'epoca, ben 54 modalità di gioco che permettevano di variare la velocità dei calciatori, la durata dell'incontro, la presenza o meno delle rimesse laterali/di fondo (la palla poteva anche essere impostata per rimbalzare sui bordi del campo), la larghezza delle porte e, udite udite, la difficoltà della IA nelle partite contro la CPU!



Riccardo Cipressi
Ho ancora (e custodisco gelosamente) l'Atari 2600, ma mi manca questa sofisticata simulazione calcistica…

Giorgio Nicli
Avevo la prima versione, non sapevo dell'esistenza della versione con la foto di Pelè! Quante partite!!! In effetti i fuochi d'artificio per celebrare il gol erano la cosa più decente. Passavo i pomeriggi con questo gioco, insieme a quello del basket (un antesignano Jordan vs Bird)

Già perché con questa cartuccia non eravate costretti ad avere un fratello o un amico per poter giocare ed è un dettaglio che è doveroso ricordare visto che non era per nulla scontato nei titoli sportivi di allora.
■



Ok… Questo Championship Soccer non era certo gradevole di aspetto e non offriva chissà quale gameplay ai possessori di Atari VCS, ma è stato senza dubbio un primo tentativo di proporre qualcosa di nuovo nel campo dei giochi dI calcio riprodotti su un televisore di casa. E tanto ci bastava per sfidare fratelli, amici e CPU per ore e ore, in quelle che diventavano comunque emozionanti sfide all'ultimo goal.
Ok, è innegabile che oggi il gioco abbia fatto il suo tempo e non vi consiglio certo di proporlo ai vostri figli e amici per una retro-sfida calcistica, ma a suo modo rimane un pezzettino molto importante nella memoria di tantissimi giocatori dell'epoca, oltre che un tentativo coraggioso di superare i titoli Pong. Il classico e pregiato pezzo da museo che è giusto conoscere per non dimenticare il punto di partenza da cui le simulazioni calcistiche di oggi hanno mosso i loro primi passi.



RIDDLE OF THE SPHINX

Titolo originale prodotto da Imagic per Atari 2600, questo Riddle Of The Sphinx fu un gioco molto particolare e pur non essendo - è bene dirlo subito - un titolo molto divertente, conteneva degli elementi che gli riservano un posto di un certo rilievo nella storia dei videogiochi.

Ma partiamo con ordine e vediamo prima di tutto lo storia dietro a questo titolo: voi eravate il figlio del Faraone che, armato solo di una frombola lancia sassi, doveva avventurarsi nel deserto alla ricerca dei giusti oggetti da donare nei vari templi sparsi nel regno, così da far cessare una terribile maledizione che stava mettendo in ginocchio l'intero Egitto.
Per raggiungere questo scopo il giocatore doveva raccogliere oggetti e tesori nascosti nella mappa o barattarli con i vari mercanti che poteva incontrare sulla propria strada.
Purtroppo sul vostro cammino non trovavate solo nomadi dediti al commercio, ma anche scorpioni e ladri: mentre i primi potevano "solo" farvi del male se riuscivano a toccarvi, i secondi, oltre a danneggiarvi, avevano anche la pessima abitudine di derubarvi dei vostri preziosi oggetti.
Prenderli a sassate era quindi un obbligo morale oltre che un grandissimo piacere!
Un altro nemico con cui dovevate fare i conti era la sete, un problema che nel deserto diventava presto la vostra preoccupazione maggiore: infatti con l'aumentare della disidratazione il personaggio che controllavate camminava sempre più piano e i vostri sassi diminuivano la loro una gittata, rendendovi così una facile preda per i nemici.
Ad aiutarvi in questo frangente erano le oasi sparse nella mappa o oggetti adatti a salvarvi anche quando eravate lontani da esse, come otri piene d'acqua e calici.



La grafica del VCS/2600 non poteva offrire molto di più al giocatore. In particolare le animazioni erano molto (ma molto) limitate.

Già gli elementi appena descritti, per un gioco uscito su VCS nel 1982, basterebbero a renderlo "unico" nel panorama ludico dell'epoca, ma a caratterizzarlo ancor di più c'era la gestione dell'inventario che, come avrete intuito, era necessaria per poter portare a termine la missione ed era parte centrale del gameplay.
Ma come gestire un inventario su una console che aveva un solo pulsante di fuoco e una leva a otto direzioni?
L'intuizione, un po' scomoda, ma comunque coraggiosa, fu quella di utilizzare due joystick contemporaneamente, lasciando al controller di sinistra il movimento e il lancio delle pietre, mentre al controller di destra la gestione dell'inventario.
E visto che c'eravamo, per rendere tutto ancora un po' più complesso, le levette presenti sulla console venivano invece utilizzate dal gioco in maniera del tutto personalizzata: le varie combinazioni possibili tra il selettore del colore/bianconero e la levetta destra di difficoltà (A e B) permettevano di visualizzare a schermo alternativamente energia e idratazione, tempo di gioco trascorso e "forza interiore" del protagonista. Quest'ultima rappresentava una sorta di punteggio ed era necessario possederne anche una certa quantità per terminare il titolo ai livelli più difficili.

A spasso per l'Egitto potevate anche incrociare la dea Iside, baciando i cui piedi (giuro) si poteva guarire o ricevere ogget-

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

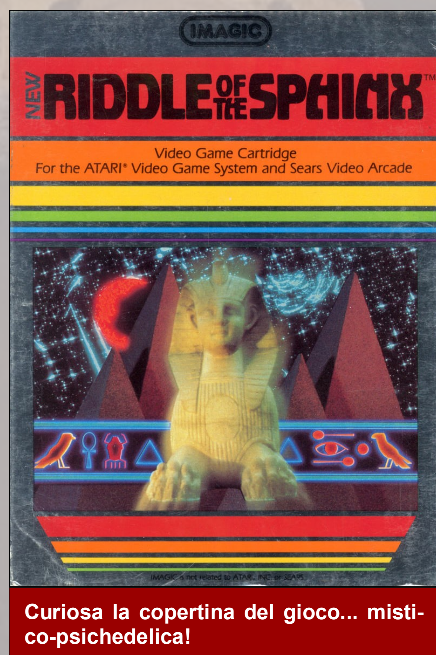


Quello azzurro è il tempio della dea Iside...



..ed in questa foto, invece, la dea Iside in persona.

ti magici e il Dio della morte Anubi, dal quale era consigliabile mantenere una certa distanza di sicurezza (no, baciare i piedi pure a lui vi portava solo guai!).
Ah! Per la cronaca sappiate che prendere a sassate queste divinità non era una buona idea perché questo atto abbassava la vostra "forza interiore" e - aggiungo io - probabilmente non aiutava nemmeno le vostre possibilità di una vita tranquilla dopo la morte.
A chiudere tutto è inoltre doveroso ricordare che gli oggetti da portare come offerta nei vari templi erano ben precisi e non si potevano scambiare: ogni divinità richiedeva un dono a lei/lui gradito.
E se vi aspettate che le istruzioni dicessero chiaramente quali fossero i doni giusti... beh, state freschi!
Al massimo il manuale vi concedeva qualche criptico ed enigmatico suggerimento.
Altrimenti quale sarebbe stato l'indovinello del Sfinge da risolvere e che dava il nome al gioco?
In Riddle Of The Sphinx la sfida era tutta lì... al punto che Imagic stessa ci creò attorno un concorso chiedendo ai giocatori non solo di risolvere il gioco al livello più difficile, ma di produrre anche una soluzione all'enigma più originale possibile.
Per la cronaca mille dollari messi in palio furono vinti da Charles Compton che fornì la soluzione scritta su un simil-rotolo di pergamena lungo la bellezza di 12 metri.



Curiosa la copertina del gioco... mistico-psichedelica!

Come avrete notato più di un elemento in questo gioco è da considerare innovativo e "avanti" rispetto ai titoli dell'epoca, come ad esempio l'utilizzo "creativo" di due controller e delle levette della console, la presenza di un inventario, la modalità di utilizzo degli oggetti, il progressivo indebolimento del protagonista o il concorso legato al tema del gioco stesso, cioè la risoluzione dell'enigma.
Purtroppo, come accennato all'inizio del post, il risultato di tutti questi elementi innovativi non coincise con un titolo memorabile e nemmeno, a dirla tutta, "bellino", in quanto si rivelò un gioco dalle ambizioni fin troppo grandi per i limiti della macchina sulla quale venne programmato e, cosa di non secondaria importanza, il mercato probabilmente non era nemmeno così maturo e pronto per qualcosa che richiedesse uno sforzo di apprendimento superiore alla classica esperienza "arcade".


Charles Compton ritira il suo premio... quale dei due è il premiato?
Bel mistero!

LA STAMPA DELL'EPOCA...



VIDEO GIOCHI

Ad ottobre 1983, nel numero 10 di Videogiochi, un lungo articolo descrive questo ROTS e, come prevedibile, dopo averne riassunto la storia, sottolinea la necessità di utilizzare due joystick contemporaneamente. Interessante che il redattore suggerisca, nemmeno troppo velatamente, la possibilità di giocare in coppia, con il secondo giocatore deputato alla gestione dell'inventario… tutto sommato davvero una bella idea. Veniva poi fortemente consigliata non solo la lettura del manuale, ma anche lo studio dei simboli e degli oggetti disponibili in modo tale da poterli utilizzare al meglio durante la partita.
Segnalo poi che oltre alla immagine della sfinge nella seconda facciata, l'articolo presenta altre due foto: la copertina presente sulla scatola e una immagine del gameplay. Potrebbe sembrare un po' poco, ma a dire il vero non è che aggiungere altre schermate del gioco avrebbe aggiunto molto, visto che lo scenario era tutto sommato ripetitivo (non per colpa del gioco, sia chiaro, ma piuttosto per i limiti imposti dall'hardware dell'epoca).
L'articolo si chiude con una considerazione azzeccatissima: la complessità del gioco è allo stesso tempo il suo punto di forza e la sua debolezza, frase che da sola dimostra quanto Riddle Of The Sphinx fosse un titolo molto diverso dai videogame domestici più diffusi nelle case dell'epoca.

Scansioni rivista: www.retroedicola.com

IL COMMENTO DI STEFANO PICCINNI

Sono un pò perplesso davanti a questo titolo: giudicato positivamente dalla critica dell'epoca, con un gameplay innovativo e un lodevole sforzo nelle intenzioni, mi sembra purtroppo che il risultato ottenuto sia un frutto ancora acerbo per essere gustato. Probabilmente le premesse e le promesse erano troppo esigenti di risorse per essere mantenute in modo godibile e soddisfacente sull'hardware di quel periodo, e probabilmente se fossimo nel 1982 ci avrei anche potuto giocare, ma l'impressione che mi resta è che fosse poco divertente anche per gli standard di quei giorni lontanissimi.

Le console in fondo erano ancora uno strumento di svago per famiglie e anche gli adulti che le utilizzavano preferivano giochi veloci e "di riflessi", figli del mercato e delle abitudini da coin-op in auge all'epoca.
Gli "arcade adventure", la raccolta di oggetti e i menù pieni di manufatti da utilizzare sarebbero arrivati un po' dopo e con ben altro successo.
Va riconosciuto però ad Imagic il coraggio di osare e di investire su qualcosa di fortemente diverso e che richiedeva uno studio attento del manuale per poter essere giocato.

Da segnalare che, più o meno contemporaneamente, venne anche pubblicato "Raiders of The Lost Ark", titolo Atari ispirato all'omonimo film di Indiana Jones, un programma che aveva elementi molto simili a questo ROTS e che, però, incontrò i favori del pubblico vendendo molto bene e ricevendo ottime valutazioni (forse in questo caso il traino della pellicola aiutò il pubblico a metabolizzare la complessità del gameplay).

Nota finale: a creare Riddle Of The Sphinx fu Bob Smith, un programmatore fuggito da Atari dopo aver realizzato il gioco intitolato "Pinball" e che si accasò in Imagic dove, oltre questa cartuccia, programmò anche Dragonfire e Star Voyager.
Bob contribuì poi alla realizzazione (a sei mani) della notevole conversione su VCS/2600 di Star Wars - The Arcade Game - edita da Parker Brothers. ■



Riddle Of The Sphinx è sicuramente un gioco coraggioso che cerca di accantonare la semplicità arcade della stragrande maggioranza dei titoli per Atari 2600 in favore di un gameplay più complesso e articolato.
Probabilmente tutto ciò non piacque a tutti i giocatori dell'epoca, ma stuzzicò la fantasia di molti e, più o meno consapevolmente, divenne anche uno dei primi giochi "action adventure" della storia.
Insomma... non sarà un classico e, forse, per molti sarà addirittura un titolo sconosciuto, ma se siete amanti di quel periodo storico e non avete mai testato questa cartuccia/ROM, credo che una letta al manuale (doverosa) e una bella partita a ROTS potreste anche concedervela.

FIREBIRD

PRESENTS

EMPIRE!

Brave dozens of missions, become the greatest space pilot of all time and win an Empire. Now Firebird, publishers of the UKs most exciting software, offer you the chance to become one of those exalted space-adventurers who risked all in the name of conquest.

Available now in Firebird Gold for Spectrum 48K and Commodore 64, and available soon for Amstrad. All at £9.95.

GOLD EDITION

MASTERTRONIC s.a.s.
V.le Aguggiari, 62/A - Varese
Tel. 0332/238898



I LASER GAMES

Chi ha vissuto l'epoca delle sale giochi negli (oramai) lontani anni ottanta ricorderà di certo l'impatto che i giochi su videodisco laser ebbero nel mercato e, allo stesso modo, non può aver scordato i capannelli di ragazzi assiepati intorno ai cabinati di Dragon's Lair o Space Ace di turno, soprattutto quando a giocare ci andava "uno bravo". Questa abitudine era così frequente che molti di questi coin-op venivano dotati di un secondo schermo superiore che permetteva al pubblico di guardare più comodamente la partita in corso.
Ben presto, però, gli appassionati si resero conto che questi titoli in effetti erano più da "guardare" che da "giocare", e così la voglia di cedere alla tentazione di una costosa partita (minimo due gettoni si dovevano sempre sganciare in questo genere coin-op) incominciò ad essere sempre meno diffusa. Se a ciò aggiungete anche l'elevato costo dell'hardware necessario a far girare tali "cartoni interattivi" e la estrema delicatezza della tecnologia alla loro base, capirete bene come anche i gestori delle sale giochi ben presto si rivolsero più volentieri a cabinati più tradizionali.
Per dovere di cronaca è comunque giusto ricordare che i "laser games" non generarono solo titoli in stile Dragon's Lair e Space Ace, ma anche esperienze leggermente più varie come, ad esempio, Mad Dog McCree e MACH 3.
Sia come sia, questo genere molto particolare di arcade rappresenta oggi non solo un pezzo di storia, ma anche un esempio di come quasi quaranta anni fa venne applicata una tecnologia quasi fantascientifica nel mercato dei videogames.
Proprio per questi motivi è davvero interessante andare a leggere cosa scrisse Videogiochi a giugno 1984 quando presentò questo piccola-grande rivoluzione tecnologica nei cabinati arcade. L'articolo è molto lungo e analizza non solo la tecnologia di questi coin-op, ma anche i primi tredici titoli che stavano invadendo da alcuni mesi le sala giochi del nostro paese.
Un documento prezioso che ci aiuta a comprendere ancora meglio cosa ha significato per gli appassionati di allora l'incontro con questa particolare tecnologia.



Come sempre dobbiamo ringraziare retroedicola.com per l'eccellente lavoro di preservazione di questa e di molte altre riviste.



L'invasione degli ultragiochi

ATTUALITÀ

I lasergiochi sono finalmente arrivati in Italia. Cosa sono? Come funzionano? Quali sono? Tutto quello che è necessario sapere sui lasergiochi – e qualcosa di superfluo – in questo speciale di VG. 13 lasergiochi presentati e commentati per voi.

di Riccardo Albini



1984

L'INVASIONE DEGLI ULTRAGIOCHI

LASERGIOCHI

Dirk the Doring è in una stanza dal pavimento a lastroni. Un muro di fuoco lo circonda su tre lati. Sopra di lui, in spregio della gravità e di tutte le leggi conosciute, una spada infuocata galleggia a mezz'aria. All'improvviso, si muove puntando sul cuore del cavaliere, il quale reagisce con prontezza e la distrugge con la sua spada. Una mazza ferrata appare al posto della spada infuocata, ma nuovamente il cavaliere riesce a parare l'attacco. Poi, senza alcun preavviso, un'incudine luccicante si solleva dal suolo di fronte a Dirk e si getta contro di lui. Dirk cerca di evitarla ma non vi riesce. L'incudine lo colpisce sul torace e Dirk va a sbattere contro il muro attraversandolo e lasciando soltanto la sagoma di lui e dell'incudine uniti in un abbraccio mortale.
La sequenza a cartoni animati sopra descritta non è tratta da un film di Walt Disney, ma da un videogioco. Si chiama Dragon's Lair e Dirk the Daring è il personaggio comandato dal giocatore: il suo compito consiste nel liberare la principessa Daphne dalle grinfie del dragone che la tiene prigioniera in una bolla di cristallo nella stanza del tesoro del suo castello.
Il successo di Dragon's Lair, forse il videogioco più gettonato negli USA lo scorso anno, ha indicato una delle strade che l'industria coin-op percorrerà nei mesi e anni a venire: la strada dei lasergiochi.
I lasergiochi sono dei videogiochi che utilizzano la tecnologia dei videodischi. Lasergiochi perché lo strumento di lettura del disco è un raggio laser.
Il primo lasergioco fu presentato dalla Sega – ora consociata della Bally – nell'ottobre 1982 all'AMOA di Chicago, la fiera specializzata dell'industria del divertimento automatico. Si chiamava Astron Belt. Era un tradizionale gioco spaziale del tipo "shoot 'em up" (spara e fuggi) ma l'astronave, realizzata con la tecnica digitale, volava su uno sfondo di immagini cinematografiche tratte, si dice, da un vecchio film di fantascienza giapponese. Fu un successo senza precedenti. Lo stand della Sega venne preso d'assalto: tutti volevano provare l'emozione di giocare ad Astron Belt, di vivere un'esperienza così avvolgente e realistica. Poi, per ragioni tecniche, la Sega ne rimandò l'introduzione negli USA e preferì "testarlo" in altri mercati, ad esempio quello europeo. Alcuni modelli – sei o sette – di Astron Belt arrivarono in Italia distribuiti dalla Zaccaria, ma il numero limitato di macchine fece sì che si trattò di un'apparizione episodica.

Il fenomeno dei lasergiochi esplose qualche mese dopo – nell'estate dell'83 – negli Stati Uniti grazie all'introduzione di Dragon's Lair. Fu un successo pari quasi a quello di PacMan. Dragon's Lair colpì la fantasia e l'immaginazione dei giocatori con la sua stupenda grafica: il gioco era un piacere da giocare ma ancora di più da vedere. Come ai tempi di Space Invaders, gruppi di spettatori si accalcavano attorno alla macchina ad osservare il giocatore sciorinare la sua abilità.
Per produrre il software di Dragon's Lair ci sono voluti mezzo milione di dollari, quando solitamente un gioco costava sui 250.000 dollari per il software. La produzione, che ha richiesto quattro anni, è il risultato dello sforzo congiunto di quattro società diverse: Dragon's Lair è stato ideato e realizzato dalla Starcom con la collaborazione della A.M.S. per la parte ingegneristica, della Don Bluth Animation per la realizzazione grafica e l'animazione del cartone animato, e della Cinematronics per la produzione e il marketing.
Sull'onda del suo successo, all'ultimo AMOA di Chicago, nell'ottobre '83, furono presentati ben 13 videogiochi che utilizzano la tecnologia del videodisco: alcuni entusiasmanti, altri poco più che un film sullo schermo.

Ora molti di questi giochi sono finalmente arrivati in Italia e, al momento in cui leggete, molti di voi li avranno già giocati. Saprete già, quindi, che le medaglie hanno sempre un rovescio. Costano 400 – o anche 600 – lire a partita! Beh, vedetelo come un incentivo a imparare in fretta i trucchi del gioco!
Un videodisco è un disco grande più o meno come un 33 giri e ruota più o meno allo stesso modo (anche se molto più veloce); la differenza è che oltre che ai suoni ha incise delle immagini, che un raggio laser è in grado di leggere e riprodurre su uno schermo televisivo. Ideato e realizzato dalla Philips, il videodisco al laser utilizzato (tranne un'eccezione) nei lasergiochi, s'è dimostrato ideale per le applicazioni di tipo interattivo. Un videodisco interattivo è un disco realizzato appositamente per sfruttare dei particolari trucchi video quali il ferma-immagine, la velocità di riproduzione rallentata, l'avanzamento immagine per immagine e, soprattutto, l'accesso rapido casuale ovvero la capacità di saltare quasi istantaneamente da un punto all'altro del disco. I videodischi interattivi erano stati finora utilizzati esclusivamente nel campo dell'educazione e dell'apprendimento, ad esempio nei simulatori di volo, e solo recentemente sono state esplorate le applicazioni ludiche.
Nonostante la tecnologia sia già piuttosto avanzata, i sistemi videodisco necessitano ancora di migliorie, soprattutto per quanto riguarda la velocità di accesso casuale. Infatti la ricerca di un'immagine non è istantanea: ci vuole qualche secondo per trovare la scena "chiamata" dalla risposta del giocatore.

Ciò nonostante sono già stati fatti notevoli progressi in questo settore da quando la Sega presentò Astron Belt. Quello che comunque è già evidente è l'enorme potenziale del videodisco di coordinare arte e tecnologia. La grafica, ad esempio, è già migliorata notevolmente e, in alcuni casi, i temi di gioco sono più interessanti ed originali.
Detto questo, non significa che i videogiochi tradizionali, quelli cioè generati digitalmente, siano destinati a scomparire. Anzi, anch'essi sono destinati a migliorare sempre di più, grazie allo sviluppo di microprocessori sempre più potenti ed economici. L'avvento del videodisco ha soltanto allargato le opzioni di gioco a disposizione dei videogiocatori.
Alcuni di questi giochi saranno disponibili anche per i "giocatori casalinghi": già la Coleco si è assicurata i diritti per il mercato da casa di Dragon's Lair (che sarà prodotto in una versione digitale e in una su videodisco che dovrebbe essere messa in commercio in USA il prossimo Natale), mentre la Parker Brothers ha siglato un accordo con la Mylstar – ex-Gottlieb – nella quale sono compresi anche i

diritti di adattamento di M.A.C.H. 3, il recente lasergioco della società di Chicago.
I videodischi da giocare in casa offrono inoltre altre possibilità. Il primo Mystery Disc, intitolato "Murder, anyone?", di cui abbiamo parlato nel numero 10 di VG ne è un esempio. "Murder, anyone?" è la versione video del gioco di società "Cluedo". I giocatori – che possono essere fino a sei contemporaneamente – devono immedesimarsi nel ruolo di Steve Cavanaugh, un detective di New York incaricato di scoprire l'assassino o gli assassini di Derrick Reardon, un milionario senza scrupoli trovato morto nella sua villa. Sta ai giocatori scoprire l'assassino e il movente. Il gioco è in pratica un telefilm poliziesco, diviso in cinque atti, con 16 svolgimenti e soluzioni diverse. Il primo atto, quello introduttivo, è sempre lo stesso mentre gli altri quattro sono determinati dai giocatori che devono scegliere, in ciascuno dei quattro punti decisionali, in che direzione far continuare lo svolgimento del telefilm. Utilizzando poi le funzioni speciali del lettore (cioè del "videogiradischi") quali il fermo-immagine, l'accesso casuale e la velocità rallentata, i giocatori possono rivedere particolari ritenuti importanti, interrogare i sospetti ed esaminare indizi, fino ad arrivare a trovare la soluzione del caso.
I lasergiochi da casa consentono di adoperare l'abilità e prontezza mentali più che quelle fisiche. Purtroppo in Italia i videodischi non sono ancora in commercio e né la Philips né la Pioneer hanno annunciato date di introduzione. Attualmente sono reperibili soltanto negli USA, in Giappone, in Inghilterra e in Germania. Per giunta, anche se dovessero essere commercializzati in Italia a breve termine, il loro prezzo – ben oltre il milione di lire – li renderà per molti un oggetto irraggiungibile, se non al prezzo di 400 o 600 lire di una partita in sala giochi.
In che direzione potranno andare i lasergiochi interattivi, sia da casa che da bar? Rispondere non è facile, anche perché la tecnologia si evolve così rapidamente che è difficile

HANNO DETTO...

Poutpourry di impressioni, opinioni, citazioni sui lasergiochi.

"Quello che offriamo è una 'finestra del futuro', un mezzo con il quale i giocatori possano 'giocare' un film. Credo che in futuro diverse case cinematografiche si interesseranno direttamente di videogiochi. Invece di prendere un personaggio del film e creargli attorno un gioco, prenderanno il film e allo stesso tempo produrranno un gioco basato sulle scene dal vivo o su quelle animate del film stesso". Gary Goldman, direttore per l'animazione della Don Bluth Animation.

"Questo gioco è stato creato per essere giocato, non solo per essere guardato", Bob Lloyd, presidente della Data East USA, parlando di Bega's Battle.

"Non credo che i giovani saranno gli stessi dopo aver giocato per un po' ai videogiochi animati. Tutte le grosse società sono in competizione e la corsa è sull'aspetto visuale del gioco. Verranno a Hollywood per cercarlo e noi lavoreremo insieme agli ingegneri e la scienza e l'arte insieme produrranno un divertimento visivo entusiasmante quanto Guerre Stellari o qualunque altra cosa Hollywood possa creare". Don Bluth, titolare della Don Bluth Animation.

"I videodischi conquisteranno le sale giochi. Succederà inevitabilmente poiché i videoappassionati sono così volubili che invece di produrre una nuova macchina ogni tot mesi, non si farà altro che cambiare disco. Credo che ciò rivoluzionerà le sale gioco". Michael Uslan, produttore video-cinematografico indipendente.

"Wow! Ma è un film a cartone animati o un videogioco?". Anonimo visitatore del reparto videogiochi della Fiera Campionaria alla vista di Dragon's Lair.

"L'abilità di controllare quello che vedi sullo schermo è la cosa veramente entusiasm)ante dei videogiochi. Ecco perché i giochi interattivi con laserdisco hanno suscitato così grande interesse: essi danno al giocatore la possibilità di controllare immagini e animazioni dettagliate che non hanno confronto con quello che era apparso in precedenz sugli schermi dei videogiochi". Doug Mahugh, capo redattore di Joystick.

"I videogiochi interattivi rappresentano la fine del gioco isolazionista, uomo contro macchina". Dave Grossman, coordinatore per la NFL del gioco Bally, NFL Football.

"Il nostro gioco è veramente un film interattivo. Abbiamo viaggiato per tutto il mondo per girare scene per il gioco". Robert Walker, presidente della LDCS, casa produttrice del gioco Eon and the Time Tunnel.

"È una visione degna di Salvador Dalì o Steven Spielberg". Un redattore del Wall Street Journal, parlando di Eon and the Time Tunnel.



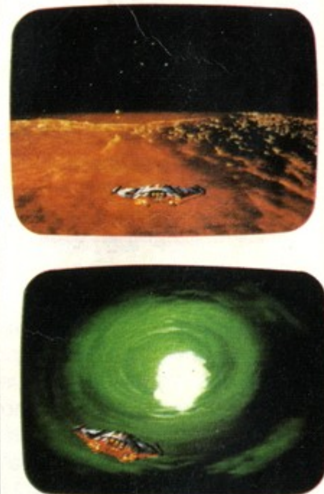
Da sinistra a destra: Don Bluth, Gary Goldman e John Pomeroy della Don Bluth Animation

prevederne gli sviluppi. Roger Hector, ingegnere responsabile della Sente, la nuova società coin-op di Nolan Bushnell, la mette in questi termini: "Nei prossimi tre o quattro anni, gli standard verranno talmente aumentati che i giochi creati oggi sembreranno antiquati".
Già oggi però diversi visionari stanno lavorando, o quanto meno pensano, ai possibili scenari futuri. Secondo la rivista americana Technology Illustrated, George Lucas – regista/produttore della saga di Guerre Stellari – sta attivamente interessandosi ai lasergiochi interattivi. Si parla di "un film interattivo nel quale si partecipi decidendone lo svolgimento – forse attraverso un sondaggio elettronico istantaneo".
Anche Bushnell – come poteva mancare – ha la sua personale visione del futuro. Sempre secondo Technology Illustrated "Bushnell ha già espresso il suo interesse a creare un'arcade che porti i frequentatori in viaggio, dispensando immagini, suoni e odori di luoghi lontani".
Per quanto suggestive possano essere queste visioni del futuro, i lasergiochi sono ancora una tecnologia nuova e quindi ancora imperfetta. L'interazione tra macchina e giocatore è ancora piuttosto limitata e benché non potrà mai arrivare a uguagliare quella dei giochi generati da computer è suscettibile di miglioramenti. Nei lasergiochi tutte le possibili azioni e sviluppi di gioco sono già contenuti nel gioco stesso, cioè sul disco. Il giocatore non controlla realmente i movimenti del suo personaggio, sia esso un astronave o una persona. Quello che il giocatore fa è dire al computer di andare in un certo punto del disco, prendere una certa scena incisa su di esso e farla apparire sullo schermo. Le opzioni sono quindi limitate a quello che c'è sul disco.
Un altro problema dei lasergiochi è il loro costo (sia per i noleggiatori-gestori che per i giocatori). Questo però è un problema già più risolvibile poiché in teoria sarà possibile fra breve cambiare un gioco semplicemente acquistando il disco e accessori minori, costruendo a poco a poco una biblioteca di dischi-giochi e inserirli nella macchina a seconda della richiesta. Il costo di un lasergioco, attualmente variabile dai cinque milioni in su, scenderà allora drasticamente quando per acquistare e installare un nuovo gioco basterà procurarsi il solo videodisco.
A conclusione di questo articolo – accompagnato dalla presentazione di tutti o quasi i videogiochi già prodotti e di prossima produzione, da una spiegazione tecnica sul funzionamento dei videodischi e da alcune dichiarazioni riguardanti questi nuovi giochi – non resta molto altro da dire. I lasergiochi sono ancora in una fase iniziale-sperimentale, ma è certo che la strada aperta da Astron Belt e poi percorsa con successo da Dragon's Lair resterà una delle direzioni in cui si muoverà il divertimento elettronico da casa e soprattutto da bar dei prossimi anni. Anzi proprio l'uso del videodisco servirà ad allargare le occasioni di gioco e a rendere sempre più entusiasmante la passione per i videogiochi.



ASTRON BELT (Sega-Bally)

Astron Belt è stato il primo videogioco arcade ad utilizzare la tecnologia del videodisco. Presentato nell'autunno del 1982 all'AMOA di Chicago dalla Sega – ora consociata della Bally – Astron Belt ha aperto una strada seguita poi da numerosi produttori. Il gioco utilizza come sfondo del materiale cinematografico sopra il quale è stata sovraimpressa un'astronave generata digitalmente. Le stesse immagini rappresentano anche i bersagli da colpire – ad es. formazioni di astronavi in picchiata – o ostacoli da evitare – le pareti di un canyon tortuoso –. Astron Belt è allo stesso tempo un gioco di tempismo e precisione di tiro e un gioco d'abilità nel manovrare l'astronave. Gli effetti speciali delle esplosioni sono visivamente entusiasmanti, ma il gioco non riesce ad offrore gran che di più al giocatore.
Astron Belt è un gioco spaziale classico – il cosiddetto "shoot'em up" – con in più solo delle belle immagini.
Dimostra tutta la sua età anche se l'ultima versione presenta alcune modifiche in meglio rispetto all'originale.







DRAGON'S LAIR (Starcom)

Ormai molti di voi conosceranno già questo gioco per averne letto più volte su VG e per averlo giocato. La storia è abbastanza comune ma in Dragon's Lair viene trattata con un'originalità che sorprese tutti quando il gioco apparve per la prima volta negli Stati Uniti nell'estate '83. È un cartone animato interattivo anche se l'interazione gioco-giocatore è un po' limitata. Un dragone ha rapito la vostra bella Daphne: a voi, Dirk l'Ardito, il compito di penetrare nel suo covo-castello e liberarla. Ci sono 40 diverse scene o episodi e oltre 600 "nodi" o punti decisionali, dove il giocatore deve prendere una decisione istantanea per decidere l'azione da far compiere al personaggio. Dragon's Lair, che è stato ideato da Rick Dyer, un ingenere californiano trentenne, detiene anche l'invidiabile record di lasergioco più venduto: la produzione del gioco è infatti vicina alle 25.000 unità per il solo mercato nordamericano.



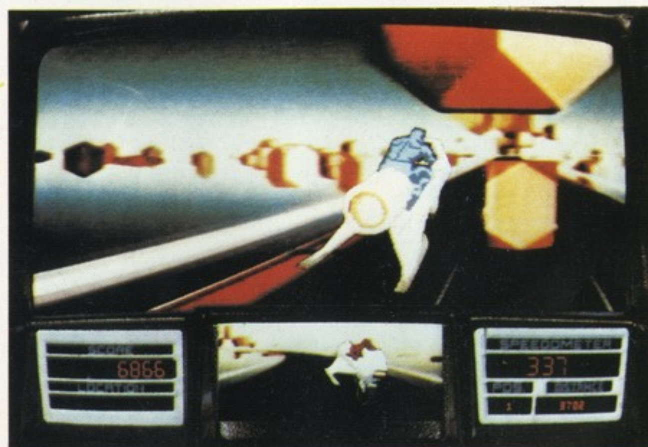
LASER GRAND PRIX (Taito)

Laser Grand Prix è il primo lasergioco di guida. Il giocatore si trova al volante di un'automobile di formula uno della quale vede soltanto il muso, come se vi si trovasse realmente alla guida. Le immagini della pista sono immagini cinematografiche, colorate digitalmente così da consentire alle altre atutomobili, generate da computer, di non risaltare troppo e di "confondersi" con lo sfondo.
La pista dove si svolge il gioco è la stessa di Pole Position – la Fuji Speedway. Ciò nonostante vi è una notevole differenza nel modo di guidare l'automobile poiché il volante è molto più sensibile – si dice anche troppo – di quanto lo sia quello di Pole Position: è, in altre parole, più corrispondente ai volanti reali.
Come in Pole Position, il giocatore deve prima superare un giro di qualificazione per poter cominciare la corsa vera e propria.
L'utilizzo di immagini cinematografiche pone Laser Grand Prix ai vertici della categoria dei giochi di guida, anche se dal punto di vista del successo di pubblico dovrà vedersela con il nuovissimo Pole Position II e TX-1 (il gioco di guida a tre schermi televisivi).









FIREFOX (Atari)

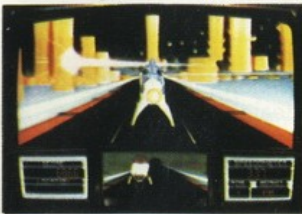
Firefox è il primo lasergioco Atari e l'unico finora a basarsi esplicitamente e direttamente su un film. Come dice il nome stesso, Firefox è tratto dall'omonimo film di e con Clint Eastwood. Al posto del Maggiore Grant dovete rubare il Firefox – un aereo supersonico avanzatissimo – e portarlo dalla Russia agli Stati Uniti senza farvi distruggere dall'aviazione sovietica.
Il gioco presenta immagini del film e altri spezzoni girati in occasione del film ma mai apparsi nella versione finale.
Visivamente, Firefox è forse uno dei migliori lasergiochi prodotti e in quanto a simulazione della realtà il gioco più realistico tra quelli di volo e combattimento aereo.
L'Atari ha sviluppato un sistema particolare per accedere alle immagini registrate sul disco così che sia sempre una continuità di gioco fluida e ininterrotta.
La sezione audio, ovviamente stereofonica, comprende la viva voce di Clint Eastwood che vi consiglia durante il gioco come agire per evitare i nemici.
Il comando è del tipo a volante d'aereo e permette di comandare il jet con precisione e sicurezza.





STAR RIDER (Williams)

Star Rider, della Williams, è indubbiamente uno dei migliori lasergiochi in circolazione. Il gioco simula una corsa motociclistica che si svolge – in diverse manche – su motovelodromi galattici, attraversando strani e lontani pianeti come Cubitania, Hexagonia o Crystallia.
I comandi sono costituiti da un vero e proprio manubrio con una manopola per il gas, l'altra per inserire la velocità turbo e un pulsante per frenare.
Lo schermo presenta una veduta frontale dello scenario e una – più in piccolo – che rappresenta lo specchietto retrovisore, così da controllare gli avversari alle proprie spalle. Questa veduta di spalle consente al giocatore di pianificare la propria strategia davanti e dietro: oltre che superare coloro che lo precedono, egli può cercare di bloccare la strada a coloro che lo seguono.
Il gioco è in un certo senso la versione a due ruote di Pole Position, con però delle differenze visuali notevoli. I quattro motociclisti avversari hanno ciascuno caratteristiche diverse e tre collisioni con loro o con gli ostacoli, subdolamente disposti lungo il percorso, significa la fine del gioco. Ogni corsa comincia e finisce nel Cosmodromo, uno stadio intergalattico, e ad ogni corsa un Robofficial – una specie di arbitro robotico – vi da la vostra classifica d'arrivo e il vostro stato.
Star Rider è un gioco entusiasmante e graficamente eccezionale, con un sistema audio a 3 canali che vi lascerà a bocca aperta.











M.A.C.H. 3 (Mylstar)

M.A.C.H. 3 (Military Air Command Hunter) è un vero e proprio gioco di simulazione di un combattimento aereo. In effetti, i giochi sono due: il giocatore può scegliere tra pilotare un caccia o un bombardiere. L'azione consiste nel manovrare l'aereo sopra o attraverso (nel caso del caccia) uno scenario costituito da immagini di qualità cinematografica, evitando o cercando di colpire immagini generate da computer sovraimpresse sullo sfondo. Il paesaggio cambia continuamente in accordo con il movimento dell'aereo. In alcuni modelli una speciale lente ingrandisce le dimensioni dello schermo dando un'illusione di "presenza" al giocatore.
Durante la versione "caccia" il gioco procede ad una velocità quasi supersonica, mentre alla guida del bombardiere la velocità è più lenta.
I comandi sono costituiti da un joystick a otto direzioni provvisto di grilletto e un pulsante di fuoco sul pannello (entrambi hanno la stessa funzione di controllare lo sgancio delle bombe e il fuoco del cannoncino del caccia).
M.A.C.H. 3 ha avuto un buon successo negli Stati Uniti poiché la Mylstar è riuscita a metterlo a punto e a distribuirlo prima della concorrenza: per diversi mesi è infatti rimasto l'unica alternativa a Dragon's Lair. Attualmente, in confronto ai lasergiochi più recenti, M.A.C.H. 3 già dimostra i suoi limiti. Ciò nonostante la versione cabinata – con il suono stereofonico e la sensazione ambientale che riesce ad offrire – riuscirà a entusiasmare gli esperti di giochi spaziali tipo Juno First o Zaxxon, soprattutto nella guida del caccia.

BEGA'S BATTLE (Data East)

Bega's Battle, il primo lasergioco della Data East, è un gioco a disegni animati (come Dragon's Lair, ma un po' meno bello visto che si tratta di cartoni animati un po' troppo unidimensionali).
Il gioco è tratto da un film giapponese intitolato Genma Taisen e figurano gli stessi personaggi del film. L'eroe, il vostro rappresentante sullo schermo, è Bega. Suo compito è salvare la terra dai ripetuti attacchi delle forze del male. Come nel film anche nel gioco possono venire in vostro aiuto diversi personaggi – amici di Bega – quali Luna, dai poteri magici, Indian e Sony (si chiama proprio così). Anche i nemici però non scherzano, in particolare la perfida Varagah, dalla quale dovrete guardarvi bene.
Le immagini cinematografiche fanno da sfondo al gioco che è invece realizzato in sovraimpressione con la tradizionale tecnica digitale: sia i vostri eroi che i gaglioffi. L'azione di gioco è in un certo senso simile a quella di Space Invaders o Juno First (muoversi orizzontalmente e sparare agli avversari) anche se l'uso delle immagini cinematografiche lo rende entusiasmante dal punto di vista grafico. Ciò nonostante può succedere che le immagini possano distrarre il giocatore o, peggio ancora, impedirgli di individuare con chiarezza i pericoli imminenti. Bega's Battle ha ben 40 schermi-situazioni diversi ed è a detta di coloro che l'hanno provato un gioco "molto difficile".







INTERSTELLAR (Funai)

Interstellar è un altro gioco spaziale del genere invasione. Lo scenario del gioco è costituito da 40 scene diverse che visualizzano paesaggi fantastici legati tra di loro da una colonna sonora realizzata con un sintetizzatore. Le immagini laser, prodotte dalla Gakken – nota per i giochini a cristalli liquidi – sono colorate e fantasmagoriche: pianeti sospesi nel vuoto, paesaggi percorsi da campi di forza, spazioporti astratti. Fanno da sfondo all'astronave – tipo Galaga-sovraimpressa sullo schermo, la quale oltre che perpendicolarmente può sparare anche in diagonale. Visivamente entusiasmante, Interstellar è però poco innovativo dal punto di vista della giocabilità. In effetti è un Galaga o Galaxian fatto con immagini cinematografiche e non sappiamo quanto questo tipo di gioco possa interessare i giocatori ormai smaliziati e abituati a competizioni molto più difficili e complesse di quelle che offre Interstellar.

NFL FOOTBALL (Bally)

NFL Football si distingue da tutti gli altri giochi con videodisco per il fatto che utilizza il disco capacitivo CED invece di quello al laser.
Oltre a ciò, anche il gioco in se stesso presenta certe originalità che non figurano nei giochi visti fino a qui. NFL Football è la simulazione di un incontro di football americano tra due popolarissime squadre della NFL, la lega professionistaca americana: i Los Angeles Raiders e i San Diego Chargers. A differenza di molti – se non tutti – videogiochi che richiedono abilità di coordinazione oculo-motorie, NFL Football si basa esclusivamente sulla strategia di gioco. Nel gioco tra due giocatori, ad esempio, ciascuno ha 5 secondi di tempo per decidere l'azione d'attacco e quella di difesa. Poi il computer calcola le probabilità e il grado di successo dell'azione contro la difesa prescelta, tenendo conto anche di altre variabili come la posizione di campo, ecc. L'azione risultante appare quindi sullo schermo accompagnata dalla voce dell'annunciatore e dal rumore di folla. A fine azione, la palla verrà portata sul punto corrispondente al guadagno o alla perdita di yarde tramite grafica generata da computer. L'azione risultante è una delle 40 azioni registrate sul disco ed è stata tratta da una delle partite giocate e filmate durante gli ultimi tre anni di incontri svoltisi tra le due squadre.





CLIFF HANGER (Stern)

Cliff Hanger ha due particolarità che lo distinsero dai seppur pochi precedenti lasergiochi, quando fu presentato all'AMORA 1983.
Innanzitutto i comandi: un joystick e due bottoni. I due bottoni servono a comandare rispettivamente le mani e i piedi del personaggio principale, Cliff (anche se per noi assomiglia a Lupin III): si schiaccia quello delle mani se si deve aprire una porta o sparare con la pistola, quello dei piedi se bisogna saltare un ostacolo. La seconda particolarità consiste in una serie di scritte che compaiono sul basso dello schermo ogni qualvolta Cliff faccia una mossa sbagliata. Le scritte suggeriscono al giocatore quello che avrebbe dovuto fare: "avresti dovuto andare a destra" o "avresti dovuto usare le mani". In questo modo il giocatore meno esperto può, con la vita successiva, fare la mossa giusta e passare alla scena successiva.

La storia non è certo delle più originali: la principessa, fidanzata di Cliff è stata... rapita (e che altro?) e Cliff deve liberarla.
Il gioco si basa su una buona dose di tempismo e riflessi nonché su dei "pattern" da mandare a memoria, e non manca del fascino necessario a incantare un buon numero di giocatori. Difetta solo per un problema quasi "etico": ogni volta che il giocatore perde una "vita" appare sullo schermo un'immagine in bianco e nero di un impiccato (hanger in inglese vuol dire "appeso", sarà questa la connessione?) e ciò è sembrato un po' macabro ad alcuni gestori di locali. La Stern è subito corsa ai ripari offrendo l'immagine incriminata come opzionale nella seconda serie di produzione. Chissà quali arriveranno in Italia, quelli integrali o quelli in versione "spurgabile"?

SPACE ACE (Starcom)

Space Ace è il nuovo gioco della Starcom. È naturalmente attesissimo: si vuole vedere se e come la Starcom riuscirà a ripetere il successo di Dragon's Lair. Le premesse ci sono: un gruppo di lavoro che ha già dato prova delle sue capacità e l'esperienza che viene dall'aver già realizzato un lasergioco d'animazione. Attualmente possiamo basarci soltanto su delle foto e su un'intervista a Don Bluth poiché al momento in cui scriviamo il gioco non è ancora uscito in USA, ma ritorneremo sull'argomento appena possibile.
Space Ace, come già il suo predecessore, ha una trama delineata e degli obiettivi precisi da raggiungere. Il giocatore è Dexter, un giovane colpito da un "raggio infanto" che lo trasforma in bambino. A spararglі contro è stato Borf, un perfido alieno che gli rapisce la ragazza e minaccia di colpire tutta la popolazione terrestre con il terribile raggio. Dexter deve allora cercare di salvare la sua ragazza e la terra e, se il giocatore riuscirà a superare una certa serie di ostacoli iniziali, potrà trasformarsi nell'Asso dello Spazio. Da quel momento diventerà più forte e potente mentre il gioco presenterà difficoltà crescenti.
Space Ace, non potendo contare sul fattore novità, sarà più difficile e più veloce di Dragon's Lair cercando di impegnare maggiormente i giocatori con trucchi, indicazioni audio sbagliate e altri accorgimenti vari.
Un pregio già ce l'ha: Space Ace ci farà rivedere la ricchezza, i colori e l'azione dell'animazione di Don Bluth. In confronto ai disegni animati giapponesi, spigolosi e schematici, l'animazione di Space Ace vale da sola il costo della partita.





GOAL TO GO (Stern)

Ancora ambientazione sportiva e in particolare ancora football americano anche in questo seconto laserdisco della Stern: Goal To Go.
Il gioco comincia con un kickoff – o calcio d'inizio – e il giocatore inizia a controllare l'azione dal momento in cui il suo giocatore riceve la palla e cerca di riportarla avanti il più possibile. Il joystick comanda la direzione di movimento del giocatore – anche se indirettamente – il quale deve cercare di evitare gli avversari della squadra verde.
Quando il ritorno di kickoff è terminato, il giocatore (si gioca solo contro la macchina) può scegliere tra un certo numero di azioni – visualizzate sullo schermo – ed egli deve sceglierne una entro un certo limite di tempo, pena la perdita di un down o tentativo.
Dopo aver scelto l'azione, sullo schermo appare un diagramma di simboli (X e 0) che rappresenta la disposizione delle due squadre alla partenza dell'azione. L'obiettivo del giocatore è conquistare almeno 10 yarde in quattro tentativi oppure andare in meta. Se non vi riesce perde la partita.
Il computer, come già in NFL Football, controlla la scelta dell'azione e il suo svolgimento, ma l'interazione è maggiore di quanto non lo sia nel gioco della Bally. Infatti durante lo svolgimento dell'azione, il giocatore può far cambiare direzione al portatore di palla, ad esempio, facendogli così evitare il placcaggio da parte di un avversario o sfruttando dei buchi che improvvisamente sono venuti a crearsi nella difesa avversaria.

BADLANDS (Konami)

Badlands è un altro lasergioco a disegni animati, anche questa volta giapponesi. L'azione si svolge in un selvaggio e spietato Far West dove il nostro eroe, un biondo e aitante cowboy, è alle prese con pistoleros prezzolati, indiani sul piede di guerra, sfide all'OK Corral, puma e serpenti a sonagli assortiti.
L'azione di gioco è simile a quella di Dragon's Lair: con il joystick e il pulsante segnalate al computer qual è la vostra mossa e questi va a cercare l'immagine corrispondente all'esito della mossa.
Anche qui bisogna far buon uso della memoria per ricordarsi come comportarsi in una data situazione, ma il gioco conta molto anche sul tempismo e la velocità di reazione del giocatore di fronte a pericoli improvvisi.



COS'È UN VIDEODISCO?

Prontuario tecnico per chi vuole saperne di più.

Il videodisco è uno dei supporti per l'immagazzinamento delle informazioni più densi tra quelli esistenti oggigiorno. Per densità si intende la capacità di inserire un alto numero di dati in uno spazio ristretto. Il videodisco è un supporto di sola lettura – in altre parole una memoria ROM di immagini e suoni i quali possono essere riprodotti casualmente a discrezione dell'utente.

Praticamente, un videodisco è un disco di plastica, del diametro di circa 30 cm, con una capacità di 54.000 immagini fisse per lato. Queste immagini, rappresentate da piccole cavità incise sulla superficie del disco, vengono lette da un raggio di luce coerente, un raggio laser, che le decodifica e permette di riprodurle su uno schermo. In termini di tempo equivale a 30 minuti per lato. Le informazioni audio e video, cioè i suoni e le immagini, sono incise sul disco sottoforma di minuscole cavità presenti sulla sua superficie. Il disco viene stampato su un materiale di vetro fotosensibile e poi ricoperto da uno strato riflessivo e da una pellicola protettiva di plastica trasparente. Attraverso un complesso sistema ottico, il raggio di luce coerente – il raggio laser – viene convogliato sul disco e focalizzato sullo strato riflessivo. La presenza o assenza di microcavità sullo strato riflessivo determina il tempo di ritorno del raggio riflesso che attraversa nuovamente, in direzione contraria, il sistema ottico per andare a colpire un rilevatore di segnale che lo trasforma elettronicamente in suoni e immagini sullo schermo.

Il fatto che si usi un laser e che questo legga otticamente i "solchi" del disco sta alla base dei nomi dati a questo sistema, sviluppato dalla Philips: videodisco al laser o a lettura ottica. Il nome commerciale per il quale sono conosciuti tutti i lettori al laser – prodotti prevalentemente dalla Philips e dalla giapponese Pioneer – è invece LaserVision.

I lettori LaserVision presentano numerose funzioni speciali: è possibile fermare qualunque immagine, farla avanzare di un "fotogramma" alla volta, riprodurla a velocità normale, accelerata, rallentata, avanti e indietro a doppia velocità, nonché accedere a richiesta a ciascuna delle 54.000 immagini incise (ogni immagine è numerata e può essere trovata in pochi secondi, semplicemente componendo il numero ad essa relativo sulla tastiera del telecomando. Alcuni lettori LaserVision infine possono interfacciarsi con un computer, il quale ne gestisce il funzionamento. Non esistendo alcun contatto meccanico tra il disco e il lettore ottico, né l'uno né l'altro sono soggetti a usura o logorio, consentendo così ai laser-giochi da bar di sopportare un po' degli scossoni che i "clienti" sono usi riservargli. L'unico inconveniente è che i dischi hanno la durata di soli trenta minuti per facciata. Esiste un altro tipo di disco in grado durare 60 minuti per lato, ma ciò è possibile solo a scapito della sincronia di rotazione e si perde



L'interno di un lettore al laser: il fascio rosso indica il percorso del raggio laser.

la possibilità di sfruttare le funzioni speciali: il programma sul disco può essere soltanto visto e l'interattività è inesistente.

Il sistema LaserVision non è però l'unico esistente nel campo dei videodischi: esistono altri due sistemi, entrambi detti a lettura capacitiva. Di questi quello che ci interessa è uno solo, il cosiddetto sistema CED della RCA. L'altro, il sistema VHD della JVC è semplicemente un gadget elettronico venduto solo in Giappone e ormai abbandonato da quasi tutti quelli che lo avevano sostenuto inizialmente.

Il sistema CED (la sigla sta per disco elettronico capacitivo) si basa, come dice il nome stesso, sulle proprietà di un capacitore o, più comunemente, condensatore. Un condensatore – che nella sua forma più semplice è costituito da due placche metalliche parallele – accumula cariche elettriche di segno opposto e quindi energia elettrostatica. Nel sistema CED il disco e lo stilo funzionano come le due placche di un condensatore. Lo stilo, come la puntina del giradischi, legge le variazioni di capacità (l'unità di misura del condensatore) dovute alle cavità incise sulla superficie del disco, che variando la distanza tra disco e stilo variano la misura di capacità. Queste variazioni corrispondono alle immagini e suoni che appariranno sullo schermo.

Il disco capacitivo è un disco di PVC (polivinilcloruro) anch'esso di circa 30 cm di diametro con una durata di un'ora per facciata.

In principio il sistema RCA, conosciuto commercialmente come SelectaVision, non disponeva di funzioni speciali che ne suggerissero un uso interattivo. Solo recentemente la RCA ha introdotto dei modelli che offrono tutte o quasi le funzioni speciali del videodisco a lettura ottica. Ed è proprio questa possibilità, aggiunta alla maggiore durata per lato – 60 minuti contro 30 – e al costo decisamente inferiore, che ha spinto la Bally a preferirlo al sistema al laser. C'è però un inconveniente: essendo il disco e lo stilo costantemente a contatto, il disco CED è più sensibile all'usura e quindi, teoricamente, soggetto ad una maggior durata.



Oggi parliamo di un gioco curioso... nato per sfruttare il mondiale di calcio del 1986. Diversamente dai soliti giochi, questo uscì DOPO il mondiale, forte della vicenda forse più famosa dell'edizione di Messico '86: "La mano di Dio" di Maradona che sconfisse l'Inghilterra!
La Grandslam, etichetta inglese, deve aver pensato che non ci fosse modo migliore di elaborare il lutto per quella fraudolenta eliminazione se non quello di programmare un gioco che richiamasse il delittuoso evento.
Non possiamo biasimarli: noi Italiani, esattamente venti anni dopo, avremmo fatto la stessa cosa con un certo arbitro di nome Moreno. Con una sola differenza: i giochini web del 2006 erano gratuiti... mentre questo titolo, nel 1986. si pagava 18.000 e - onestamente - quei soldi non li valeva proprio.
La Grandslam comunque si accaparrò Peter Shilton come testimonial del gioco (per chi non lo ricordasse era proprio il portiere dell'Inghilterra a cui El Pibe De Oro segnò quel gol leggermente irregolare) e programmò alla meno peggio un titolo dove, unica nota davvero particolare, voi impersonavate esclusivamente il portiere!
Da questo punto di vista PSHM si rivelò un prodotto molto originale: nei panni dell'estremo difensore dovevate infatti confrontarvi con varie azioni (bene o male esse si ripetevano con schemi predeterminati) cercando di evitare il gol degli avversari.
Se alla fine della partita la vostra squadra risultava vincitrice (cosa poco probabile se vi facevate infilare per otto volte come degli stoccafissi qualsiasi), il gioco vi proponeva un nuovo incontro, sempre più difficile.
Tutto qui.
Nessun torneo o coppa da giocare.
Un vero peccato, perché alla fine PSHM era anche carino da giocare e aveva del potenziale, ma l'entusiasmo si esauriva nel giro di un paio di ore, proprio per l'assenza di un torneo che potesse tenerci attaccati al monitor e di una varietà maggiore di azioni da fronteggiare.
Peccato che non sia stato di esempio e non abbia prodotto dei titoli simili che ne potessero sviluppare il soggetto... in fondo questo particolare punto di vista, quello dell'estremo difensore, avrebbe meritato altre occasioni per essere giocato sui nostri schermi.
Prova ne è che questo gioco, pur stancando in fretta, per qualche motivo viene oggi ricordato con piacere da molti AntaGamers come me. ■



Tutta l'azione si sviluppava con questa visuale.
Sul cartellone in fondo potevate vedere il risultato della partita.

PRESENTAZIONE 71%
APPETIBILITÀ 76%
LONGEVITÀ 32%
RAPPORTO QUALITÀ/PREZZO 30%
GIUDIZIO GLOBALE 38%

L'impietosa tabella apparsa sul numero 10 di Zzap! uscito nelle edicole a marzo del 1987. Vi risparmio l'articolo (breve) che massacrava il gioco e che ribadiva quanto da me indicato in questo articolo. NOTA: La recensione di PSHM non aveva nemmeno una foto... caso raro di valutazione "solo testuale" che talvolta compariva su questa rivista.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com







GREMLIN
Victory House, Leicester Place
London WC2H 7NB.
Tel: 01-439 0666.
Full instructions appear on the reverse of this sleeve.
5 013248 820021

La fumettosa copertina con cui il gioco venne pubblicato in UK.
Il retro della cassetta che esaltava le poche caratteristiche del programma (3D action!!!) e ci comunicava il concorso con cui si potevano vincere due biglietti per Inghilterra Brasile a Wembley... ma mi sa che siamo un po' in ritardo per partecipare.



Una voce digitalizzata (solo su C64) sottolineava il salvataggio o il gol incassato.



A voi una immagine della versione ZX Spectrum...



... e, per par condicio, una schermata di quella della Amstrad CPC

AntaGamers

Come detto nell'articolo, questo Peter Shilton's Handball Maradona è un gioco limitato e che viene velocemente a noia. La cosa peggiore è però che aveva un evidente potenziale, a mio giudizio anche molto elevato, e sarebbe bastata qualche piccola correzione ad alcuni aspetti del gameplay oltre ad una modalità di gioco con un respiro più ampio per renderlo più longevo ed interessante.
Dispiace che un suo secondo capitolo non sia stato mai programmato e che nessuno abbia mai cercato di imitare (e potenziare) seriamente questo gioco: magari il ruolo del portiere, come nelle partite tra ragazzini, era visto come un ruolo di ripiego per chi non sapeva usare i piedi… chissà.
Provatelo comunque nella sua versione 64 (la migliore), almeno come gesto di solidarietà nei confronti della mia delusione: non lasciarmi da solo a rimpiangere questa occasione mancata.



Simone Barzon
Anche per me, portiere in erba, è stato un piacevole passatempo su c64!

Marco Casadio
Bravo: hai detto tutto tu! Aggiungo solo che la versione migliore (come spesso a quei tempi accadeva) era quella per C64 e che per aspiranti portieri era un must perché non aveva alcuna concorrenza... Ben equilibrato il livello di difficoltà con risultati credibili e azioni ripetute raramente in una partita (spesso simili ma con leggera variante sul finale dell'azione...). Può entrare fra il 5° e il 10° posto dei "soccer" x c64 considerando che alcuni erano veramente ingiocabili.

Francesco Morra
Ci pensavo proprio ieri a questo gioco. Non ricordavo ci fosse Shilton come testimonial e lo conoscevo solo come Handball Maradona: ora mi è tutto più chiaro.
Mi piaceva molto, sarà che ho sempre fatto il portiere, mi dicevo: finalmente un gioco per il ruolo più bello del calcio



Dopo aver visto l'ottima conversione di Bubble Bobble sul numero 12, è giunto il momento di affrontare anche l'arrivo nelle nostre case del suo seguito, Rainbow Islands.
Bisogna subito dire che si trattava senza dubbio di un gioco che, in mani poco capaci, avrebbe potuto mettere facilmente in crisi i computer dell'epoca (in particolare quelli 8 bit) ma che, invece, divenne un fenomenale esempio di adattamento e programmazione!
Facciamo un mezzo passo indietro e rivolgiamo il nostro sguardo verso il mercato arcade: già il fatto che questo coin-op fosse il seguito del famoso Bubble Bubble lo rendeva un titolo davvero difficile da gestire: il gioco con i draghetti sparabolle era stato talmente tanto apprezzato dai giocatori sia in single player che in coppia, che un suo secondo capitolo avrebbe potuto facilmente deludere gli appassionati.
Da questo punto di vista non posso che sottolineare il coraggio di Taito, produttore del primo cabinato, nel decidere di stravolgere il gameplay tanto caro agli appassionati: da schermata fissa si passava infatti a livelli con scrolling verticale, via le bolle e dentro gli arcobaleni, utili sia a distruggere i mostri che a fungere da ponti per le piattaforme più alte, niente più gioco contemporaneo per i due giocatori umani e basta anche con i draghi, sostituiti da due bambini (anche se in realtà chi aveva finito Bubble Bubble sapeva che erano proprio quei due draghetti tonati umani alla fine del precedente titolo).
Insomma, sulla carta questa serie di scelte avrebbe potuto creare un nuovo classico o condurre il gioco verso un terribile insuccesso.
Come avrete intuito Rainbow Island rientrò nella prima categoria e fu nuovamente amore a prima vista per tantissimi frequentatori delle sale giochi.

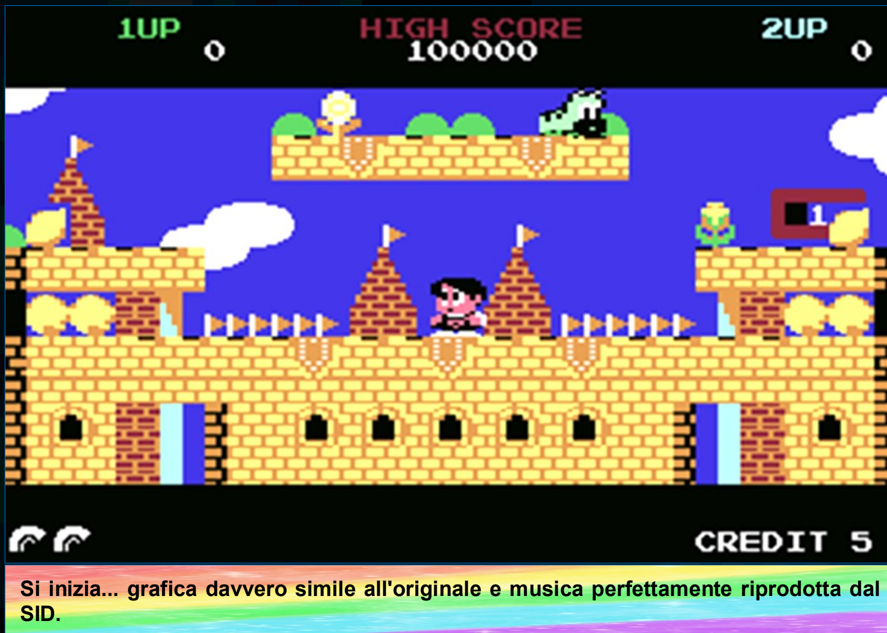


Ecco il coloratissimo coin-op che conquistò tantissimi frequentatori delle sale arcade dell'epoca.

Per il riassunto della trama, almeno questa volta, permettetemi di riportare quanto scritto su Wikipedia: "Il gioco è suddiviso in sette isole regolari, più tre segrete, consistenti ciascuna in quattro livelli. L'ambiente è a scorrimento verticale e per superare ciascun livello è necessario arrivare sul punto più alto dell'isola, dato che si parte dal basso, evitando o eliminando i nemici; bisognerà farlo fretta in quanto, una volta superato il tempo limite (apparirà sullo schermo la scritta Hurry!), l'isola inizierà a sprofondare, evento rappresentato dall'acqua che prima lentamente e poi sempre più velocemente raggiungerà la parte superiore dello schermo. Il giocatore, però, non perderà una vita fino a che il livello

Schermate di gioco tratte da: mobygames.com

dell'acqua non superi il collo di Bub o Bob."
In tutta onestà non avrei saputo riassumerlo meglio.
Devo aggiungere a quanto detto che erano presenti nei livelli anche vari power up che potevano migliorare la gittata e la velocità degli arcobaleni, oltre a rendere più rapido il movimento del protagonista.
A rendere davvero meraviglioso il titolo, oltre alla struttura di gameplay appena descritta, fu anche un utilizzo fenomenale della grafica, colorata, veloce e piena di simpatiche animazioni per tutti i personaggi a schermo.
Insomma, in breve tempo divenne uno di quei giochi che non potevano mancare in qualsiasi sala arcade degna di questo nome.



Si inizia... grafica davvero simile all'originale e musica perfettamente riprodotta dal SID.

Ok, ora che abbiamo rinfrescato la memoria sul versante coin-op torniamo a parlare di quanto sarebbe dovuto arrivare nelle nostra case grazie alle svariate conversioni previste per questo gioco che, come potrete immaginare, era attesissimo da tutti i giocatori di allora.

Per quanto riguarda le conversioni casalinghe, il difficile compito di portare il gioco sui computer dell'epoca venne affidato alla Graftgold che, su C64, incaricò Gary J. Foreman (codice), John Cumming (grafica) e Jason Page (effetti e musica).
Questo trio, oltre alla responsabilità di trasferire un coin-op così atteso sul piccolo computer Commodore (all'epoca ancora largamente diffuso) doveva anche scontrarsi con l'ottimo lavoro eseguito su questa macchina per il capitolo precedente della serie: Bubble Bobble sul *biscottone* era infatti considerata una delle migliori conversioni della storia per questo computer.
Riuscirono a superare questa prova?
Assolutamente sì!



Bellissima la schermata durante il caricamento del gioco nella sua versione C64!



Il boss della prima isola... quella degli insetti.

LA STAMPA DELL'EPOCA...







A settembre 1989 Zzap! assegna al gioco la medaglia d'oro... con tutti gli onori del caso. Come avrete capito dalla data di pubblicazione la versione viene presentata con l'etichetta Firebird, ma poco importa visto che il gioco è poi uscito sostanzialmente identico sette mesi dopo a nome Ocean. In questa prima recensione i commenti trasudano entusiasmo e sono il termometro migliore per capire quanto il prodotto impressionò i redattori dell'epoca. Stefano Gallarini sentenzia *"… è una conversione dannatamente accurata che merita molto più di un riconoscimento per la tecnica"* mentre A.J. conclude la sua analisi con un eloquente *"E' un pezzo di software di quelli storici e il miglior gioco del C64 dall'inizio dell'anno… da non perdere"*. La vera cartina di tornasole è però il severissimo MA che in questa occasione ha solo parole dolci per il programma: "non c'è mai stata una conversione così!!!"



Oggi la facciamo facile, ma portare Rainbow Islands così bene su C64 fu una vera impresa! E' il luglio 1992 quando Zzap! torna a parlare di Rainbow Islands grazie alla recensione per NES del gioco, ovviamente nella sua versione europea fatta da Ocean. Se oggi su questo porting abbiamo delle perplessità (discreto ma non un capolavoro) all'epoca ricevette un convincente 92%. Per assurdo nell'analisi del sonoro viene visto come un "plus" il fatto che non ci sia più "Over The Rainbow" in sottofondo… ma scherziamo???
La cosa più interessante è che nella recensione viene accennato il fatto che fu scritta un secondo articolo per C64 quando uscì la versione Ocean, non pubblicata per motivi di spazio, e che in redazione arrivò anche la versione Mega Drive, che oggi sappiamo però essere uscita solo in Giappone.
E per chiudere con questa testata ecco che a gennaio 1993, su uno Zzap! oramai divenuto allegato di TGM, troviamo invece la recensione della versione ZX Spectrum, presentato come budget. Buon voto (85%), anche se si segnala qualche perplessità sulla qualità grafica del protagonista









Saltiamo sulla rivista sorella, dedicata ai 16 bit: TOP SCORE per Amiga sul numero di TGM di aprile 1990. Ma attenzione: non è la prima recensione del gioco ad essere pubblicata sulla rivista. Infatti Rainbow Islands, con etichetta Firebird, era già comparso su TGM a settembre del 1989. In sostanza è quella la vera recensione del gioco che gli assegna TOP SCORE e voto pari a 96%. In quell'articolo si evidenzia come il gioco fosse una delle migliori conversioni mai apparse sul 16 bit Commodore.
Nella riproposizione della valutazione sette mesi dopo, la redazione nel commento non poté che confermare voto e medaglia, essendo la scritta Ocean l'unica differenza tra le due uscite, ma approfittò dell'articolo per spiegare esattamente come mai Rainbow Islands non fosse mai apparso nei negozi dopo quella recensione. Una spiegazione che avete potuto leggere alla fine dell'articolo su queste pagine e che dimostra come la preservazione della stampa dell'epoca ci possa aiutare a ricostruire la storia di determinati giochi.







Passando invece a K troviamo la prima recensione del titolo per Atari ST sul numero di settembre 1989 e, come per TGM, anche in questo caso l'etichetta indicata è Firebird. La conversione viene definita "*quasi perfetta*" e il voto assegnato è un bel 934. Da notare come la rivista avesse proposto nella parte superiore delle pagine questo gioco e in quella inferiore The New Zeland Story di Ocean, ignara del fatto che alla fine Ocean stessa avrebbe rilasciato anche la conversione dei bambini spara arcobaleni .
Ad aprile 1990, con l'uscita effettiva del titolo nei negozi al termine delle beghe legali (come indicato nell'articolo stesso di K), su queste pagine viene analizzato anche il porting per C64 che prende un voto addirittura superiore a quello ST pari a 950, con un commento che arriva a dire si tratti della versione in commercio più fedele all'arcade. Ora… voglio bene al C64 e al suo Rainbow Islands… ma qui mi sembra che si sia un filino esagerato con l'entusiasmo. Già solo il fatto che i nemici che cadono fuori dallo schermo non lasciano i bonus nelle piattaforme inferiori è un elemento presente su 16 bit e cabinato, ma assente su C64… e non è una rinuncia indolore anche se alla fine ci si passa sopra.



E' ora il turno di parlare di C+VG che, ad aprile 1992, valuta la versione Ocean per NES (infatti all'uscita delle altre conversioni 8/16 bit due anni prima la rivista in Italia non esisteva ancora). Anche in questo caso, come per Zzap!, il giudizio è molto buono, con un globale pari a 89% e un commento iper positivo di Paolo Cardillo che sottolinea una grafica "*molto vicina all'originale*", "*musiche tenerose*" e un gioco definito "*perfetto*". Avrete capito che anche in questo caso secondo me ci fu un po' troppa generosità.
Per pura curiosità ho voluto dare un occhio anche all'edizione inglese, giusto per vedere il voto dato alle versioni computer, scoprendo così che su C+VG UK - nel settembre 1989 - venne elargito un bel 93% per il porting Atari ST, una valutazione ritenuta perfino troppo bassa quando la rivista torna a parlare del gioco ad aprile 1990, occasione in cui Rainbow Islands si prende un 95% su ZX Spectrum e due 96% rispettivamente su C64 e Amiga!

Scansioni riviste: www.zzap.it (Zzap!); www.zzap64.co.uk (Zzap!64); www.archive.org (C+VG UK) e www.retroedicola.com (TGM)


RAINBOW ISLANDS

92%



E visto che queste valutazioni della versione NES mi hanno davvero incuriosito, andiamo a scoprire cosa ne pensano altre due testate italiane dedicate al mondo console, partendo da Game Power, costola di K. A marzo 1992 si torna a parlare del gioco NES e, ancora una volta, il voto è eccellente:92%. Il commento ci ricorda quanto la grafica sia ottima, l'uso dei colori sia dei più pregevoli e i personaggi siano disegnati con grandissima cura. Parole dolci anche per il sonoro che "*crea l'atmosfera umoristica dei tipici giochi carini*". Ok… dopo tre recensioni così entusiaste ho preso l'emulatore NES, scaricato la rom del gioco e lo ho testato nuovamente. Risultato… no, non mi convince comunque. Sarò pazzo io? Per puro spirito scientifico ho rigiocato anche alla versione JAP/USA e ribadisco che , per quanto inferiore graficamente e con qualche licenza di troppo, sia molto più veloce, un filo più giocabile e in generale più divertente. Sarò matto io?


RAINBOW ISLANDS

88



L'ultima speranza per non sentirmi un pazzo visionario è quindi riposta nella recensione di Consolemania, pubblicata sempre a marzo 1992. Confido che almeno qui venga sollevata qualche perplessità o un minimo di critica ad alcuni aspetti della conversione. E in parte, finalmente, mi sento meno solo… perché se è vero che il voto finale è comunque alto (88%) nell'articolo si dice che "*il gioco tecnicamente non è per nulla malvagio*" ma "*la velocità con cui si muovono gli sprite non è elevatissima e il sonoro non è formidabile*". In particolare le musiche sono "*riarrangiamenti strani*" di quelle originali. Viene poi evidenziato come dal quarto livello il tempo concesso per arrivare al termine dello schema si davvero poco, snaturando un po' il gameplay apprezzato fino a quel momento. In sostanza però viene promosso l'aspetto grafico e la sua giocabilità.
Insomma, almeno su Consolmania viene sollevata qualche perplessità e non si grida ad una conversione miracolosa.



Ogni isola veniva caratterizzata da un determinato soggetto: la seconda era a tema militare...



... ed infatti come boss aveva un elicottero sgancia bombe!

E il risultato, a dirla tutta, rasentò la perfezione: il coin-op era tutto dentro ai 64k del nostro amato computer! Oddio... proprio tutto tutto... no. Infatti furono sacrificate le tre isole segrete, la grafica risultò più blocchettosa e, cosa più decisiva, l'area di gioco si fece leggermente più piccola.
Motivo per cui oggi troverete sempre qualcuno che, per fare il "bastian contrario", vi dirà che è una conversione sopravvalutata o, addirittura, mediocre.
Ma accidenti! Rispetto ad altri titoli da sala giochi che venivano orribilmente massacrati e schiaffati senza vergogna nel C64, Rainbow Islands era oro puro!
Giusto per dire, basterebbe pensare alla terrificante conversione di Double Dragon su C64 per ricordare quanto in basso si potesse scendere, ma sono certo che ognuno di voi avrà la sua personale conversione da coin-op degna di entrare in questo "museo degli orrori di pixel e codice"
Permettetemi anche di ricordare che il gioco era un multiload, ma è quasi una precisazione inutile, perché nessuno di noi avrebbe mai pensato di poter avere un titolo del genere in un unico caricamento (magari solo il "bastian contrario" citato pocanzi potrebbe prenderlo, giusto per dare addosso a questo prodotto).
A corollario del mondo dei computer 8 bit va resa giustizia anche alle altre versioni partorite dall'accoppiata Ocean/Graftgold sugli altri otto bit dell'epoca che risultarono sfruttare molto bene le inferiori risorse dei computer: sia su ZX Spectrum che CPC Amstrad il codice venne realiz-



La versione Zx Spectrum... bella e in linea con quello che ci saremmo aspettati dalle sue capacità grafiche.



La colorata versione CPC, forse un filo più scattosa di quella per C64.

zato da David O'Connor mentre la grafica fu ancora opera di John Cumming.
In particolare la versione Speccy oggi viene ricordata da tantissimi appassionati come uno dei giochi migliori per il loro amato computer.

Passando invece alle versioni Amiga e Atari ST possiamo tranquillamente affermare che si trattò quasi di un porting "arcade perfect" che sfruttava al meglio le capacità delle singole macchine!
Per vedere le leggerissime differenze grafiche bisogna davvero mettere le due versioni (arcade e 16 bit) una accanto all'altra, ma anche a fronte di queste piccole differenze a farla da padrona era la giocabilità e la riproposizione pressoché perfetta di tutte le dinamiche di gameplay, con bonus e tecniche di gioco perfettamente ricreate sui computer domestici più potenti dell'epoca. Peccato solo per l'assenza, anche qui, delle tre isole segrete e della scomparsa della modalità a due giocatori.
Comunque sia, se tutte le conversioni dei coin-op avessero avuto questa qualità su Amiga, state pur certi che le sale giochi sarebbero andate in crisi qualche anno prima!
A ben vedere tanta qualità non dovrebbe stupirci una volta scoperto che dietro al codice delle conversioni 16 bit si Rianbow Islands venne realizzato da Andrew Braybrook, un programmatore molto conosciuto e stimato nel panorama videoludico di allora e già autore di grandi classici come Urudium, Paradroid e Paradroid 90!
Per la cronaca, indovinate chi si occupò della grafica e degli effetti sonori anche di queste versioni?
Indovinato!
I nostri adorati (e schiavizzati) John Cumming e Jason Page che, evidentemente, in quei mesi vivevano incatenati nelle segrete di Graftgold per completare tutta questa mole di lavoro!
Da segnalare però che su Amiga e ST la parte musicale (molto ben fatta) venne realizzata da Steve Turner.

Facciamo ora un salto nel mondo console partendo dalle versioni dedicate alle macchine 8 bit.
Su NES il titolo arrivò in Giappone nel 1988 ad opera di Taito stessa che decise di programmare una versione un po' diver-



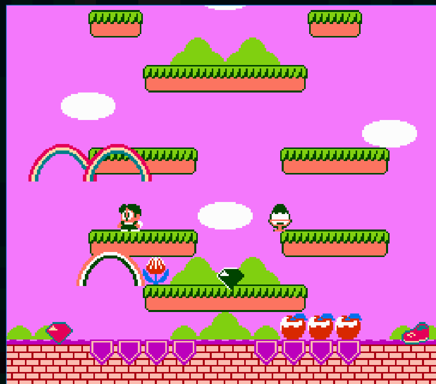
La versione Amiga... dire quasi "arcade perfect" se non fosse per le bande nere che "tagliano" la visibilità del livello in verticale...



Una assenza delle versioni 8 bit, reintegrata su Amiga e Atari ST, era questa schermata con il vostro cammino attraverso le isole del gioco.


La versione NES del 1988, programmata da Taito stessa, e uscita in Giappone e USA, presta il fianco a parecchie critiche. Si poteva sicuramente fare di più.

so dall'originale, dato che il gioco prevedeva livelli modificati oltre a qualche altra piccola variazione, come la visualizzazione del bonus che formava la parola Rainbow al posto dell'arcobaleno di diamanti e l'assenza della modalità a due giocatori alternati. A ciò si aggiunse una grafica che sembrava decisamente inferiore alle possibilità delle due macchine 8 bit, le cui potenzialità erano ampiamente dimostrate da tante altre conversioni pubblicate nello stesso periodo.
Il risultato finale, alla luce di quanto di buono abbiamo visto (e vedremo) per gli altri porting non può che essere considerato deludente anche se, sono certo, all'epoca molti giocatori seppero accontentarsi.
Da notare che questa versione, oltre che in Giappone, venne distribuita anche negli Stati Uniti. Per evitare beghe legali con i detentori dei diritti di "Over The Rainbow", in occidente la musica venne riarrangiata quel tanto che bastava per evitare guai legali, ma ciò senza dubbio stranì gli appassionati dell'originale che ascoltarono una versione massacrata del motivo a cui l'arcade li aveva abituati.
Un po' diverso invece il discorso per i proprietari di Master System, che si sciropparono un porting basato sulla versione Famicom giapponese (ma con la musica brutta), e con in omaggio anche un bug tutto nuovo che impediva ai giocatori del nostro continente di accedere all'ultima isola (in questa versione si trattava dell'ottava)!


Quanto detto su NES vale anche la versione Master System, con l'aggravante di un bug che impediva di finire il gioco, eliminato poi dalla versione Brasiliana della cartuccia, che quindi è quella che dovreste scaricare qualora voleste giocare per intero questa versione.

I proprietari del NES in Europa, poterono invece godere di un completo rifacimento di Rainbow Islands ad opera di Ocean. Questa conversione, esclusiva EU per la macchina Nintendo, si dimostrava decisamente più curata della precedente da un punto di vista grafico oltre che più fedele all'originale nella struttura dei livelli, ma soffriva di musiche ulteriormente modificate (in peggio) ed era caratterizzata da una maggiore lentezza degli sprite. Insomma, più bella da vedere che da giocare e, alla fine, forse meno godibile di quella realizzata in Giappone.
Per un verso o per l'altro, quindi, Rainbow Islands fu uno degli arcade più sfortunati ad essere arrivati sulla gloriosa NES.

Di ben altra pasta invece la con-



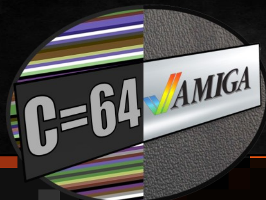
A voi la versione NES realizzata da Ocean: purtroppo più bella da vedere in foto che da giocare.

versione per PC Engine, pubblicata su CD-Rom e praticamente indistinguibile dall'arcade.
Un altro punto a favore di questa macchina e delle sue straordinarie capacità, purtroppo mai giunte ufficialmente qui in Italia, cosa di cui - lo so - mi rammarico ogni volta che cadiamo sull'argomento!



Eccovi una foto dell'originale da sala. Ah no, scusate... è la versione per PC-Engine.

Passando invece al versante delle console 16 bit, vi stupirà sapere che per Super NES non venne mai prodotta alcuna conversione del gioco (sacrilegio) mentre su Mega Drive non giunse esattamente questo titolo, ma la sua versione "Extra" che includeva l'originale e, appunto, una versione extra che prevedeva nemici e boss di fine livello completamente rivisitati e molto





A meno che all'epoca non viveste in Giappone, questa versione per Megadrive la potete aver recuperata solo con l'emulazione in epoca molto più recente

più difficili da affrontare, oltre alla possibilità di selezionare tre livelli di difficoltà diversi anche nella variante "classica".
Da un punto di vista tecnico cambiava qualche colore ma il gioco - ancora una volta - si avvicinava incredibilmente alla versione arcade.
A livello tecnico un altro gran bel pezzo di programmazione che purtroppo non uscì mai dal Giappone: nessuna importazione di questa cartuccia del 16 bit Sega in America o Europa.

Curiosità finale: i diritti del gioco in Europa vennero acquisiti da Telecomsoft che programmò di far uscire le conversioni sotto la propria etichetta Firebird e venne così chiesto al team Graftgold di realizzare tutti i porting per i computer 8 e 16 bit. Poco prima dell'arrivo nei negozi (e con le copie da recensione già fornite alle riviste di mezza Europa) Taito fece però notare che, poiché nel frattempo Firebird era stata venduta ad altra azienda, non poteva più pubblicare Rainbow Islands (i diritti erano infatti rimasti a Telecomsoft). Le aziende finirono così in tribunale con la vittoria di Taito che rivendette a Ocean l'autorizzazione a pubblicare le conversioni già realizzate. ■



Io, lo ammetto, nel giocare a Rainbow Islands sono sempre stato abbastanza negato, ma mi divertivo moltissimo a vedere il mio amico Andrea impegnarsi su questo titolo davanti al suo C64! Era un modo ugualmente divertente di passare i miei sabato pomeriggio di videogame in compagnia. E allora diamo questa medaglia d'argento alla versione per l'8 bit Commodore, che se la merita davvero tutta. Per quanto riguarda la versione Amiga/ST non si raggiunge l'oro solo per l'assenza delle tre isole segrete, ma davvero siamo ad un pelo dal massimo dei voti (cosa assai rara per le conversioni arcade dedicate a questi computer). Se amate il genere arcade recuperate questo gioco sul vostro computer del cuore!

AntaGamers Triste il risultato sul Famicom/NES e Master System, ancora più deludente sulla console Nintendo se si pensa che le occasioni per farlo bene furono ben due. Nonostante le belle recensioni con cui fu premiata all'epoca la versione Ocean resto del mio parere, cioè che si tratti di un prodotto discreto e nulla di più. In questo caso recuperatela (trovare la ROM richiede pochi secondi) e giocatela per farvi una vostra opinione a riguardo.



Fuori parametro invece le conversioni su Megadrive e PC-Engine che meritano senza dubbio l'oro… peccato solo che qui in Italia a quei tempi non sapessimo nemmeno della loro esistenza, ma adesso… beh, ci siamo capiti!



Alessandro Periti
Lo ricordo su Amiga, giocabilità veramente eccezionale.

Giulio Cesare
Inutile aggiungere commenti ad un articolo già perfetto, se non approvare e condividere quanto scritto. Da irriducibile amighista quale sono (il primo amore non si scorda mai), avrei voluto vedere la Ocean (ma anche Virgin o Storm) convertire i coin-op purtroppo adattati in maniera maldestra (e sono molto generoso) dalla US Gold…

Massimo Patta
Il dramma di questi giochi era non poter salvare mai finito uno anche se ho consumato il dischetto di Bubble Bobble.

Michele Paltrinieri
L'ho consumato su Amiga 500, ottima conversione.

Valerio Cardia
Nooooo! Interi pomeriggi a giocarci sul C64.

Francesco Mi
Avuto... Consumato e ricomprato..

Paolo Zunino
Se non ci hai mai giocato e non hai mai visto apparire la scritta HURRY non sai cosa sia l'ansia.

Davide Calvani
Ci ho giocato fino alla nausea, sia su C64 sua su Amiga. Poi col tempo me lo sono preso per Famicom e per Pc-Engine (dove è veramente un capolavoro totale).

Davide Gambacciani
Meraviglioso è dir poco, uno dei titoli che gioco regolarmente..

NOW BATMAN IS ALIVE! . . . ON YOUR HOME MICRO

BATMAN™

THE CAPED CRUSADER

HA HA HA HA HA HA HA HA

BATMAN TM & © 198
DC COMICS INC

CASSETTE
SPECTRUM AMSTRAD
COMMODORE
£9.95

WAKELIN

ocean®





Distribuito in Italia da: LEADER Distribuzione

BODY BLOWS

L'Amiga e i picchiaduro ad incontri non sono mai andati molto d'accodo.
La frase che avete appena letto non è un'opinione, ma un dato di fatto che era chiaro ai possessori di questo computer già nei primi anni novanta.
E mentre nelle sale giochi di tutto il mondo Streeet Fighter II spopolava (era il 1991) sul 16 bit Commodore tardava ad arrivare un esponente del genere che potesse dimostrare la bontà di questo hardware anche in questo genere di giochi.
Ahimè, il fatto che la stragrande maggioranza dei giocatori su questa piattaforma fosse ancorata a joystick con un solo pulsante di fuoco e la sistematica dipendenza dai limiti imposti dal caricamento via dischetto non rendeva il compito dei più facili.
Ovviamente nel momento in cui i Team 17 dichiararono di essere al lavoro su un gioco del genere proprio per A500, le speranza del popolo amighista salirono alle stelle.
E' bene ricordare che questa software house godeva di un prestigio incredibile, alimentato sia dalle riviste dell'epoca che dalla leggenda che si trattasse di ex pirati riconvertiti al lato chiaro del mercato.
Inutile dire che l'hype (come lo chiameremmo ora) salì subito alle stelle.
Il pensiero di tutti i videogiocatori fu solo uno: se non ci fossero riusciti loro a fare un bel beat'em up a incontri, non ci sarebbe riuscito nessuno.

E allora la domanda che ora ci poniamo è proprio questa: ci riuscirono?
Leggendo le riviste che recensirono il gioco all'epoca la risposta non potrebbe che essere affermativa: voti e medaglie si sprecarono al punto che in molti Amanti del genere si gettarono pieni di speranza su questo Body Blows.
La realtà, almeno per il sottoscritto, fu invece molto diversa.
Il titolo, innanzi tutto, aveva un design dei personaggi che non mi piaceva affatto. Sarà una questione di gusti, ma trovavo tutti i lottatori poco ispirati dal punto di vista grafico, oltre che disegnati "male".
Ok, lo so… questo dettaglio è sicuramente soggettivo, ma non erano certo soggettivi altri aspetti "meno riusciti" del gioco che non vennero quasi citati da chi valutò il titolo all'epoca.
Il numero ridicolo di frame di animazione che muoveva ogni combattente era ridicolmente basso ed evidente, la rilevazione dei colpi dava l'impressione di una costante approssimazione, il cambio di dischetti risultava presto snervante e, beffa finale, non era nemmeno installabile dai pochi fortunati possessori di hard disk.
Altro punto a suo sfavore era dato dal fatto che in single player era possibile selezionare solo quattro combattenti su die-



Che la sfida abbia inizio!
Nonostante in foto la grafica risulti validissima, la mancanza di animazioni e lo stile di disegno dei personaggi non mi hanno mai convinto.

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



Kossak e Ninja combattono allegramente nell'androne di un palazzo. Due impiegati di un ufficio sito nel palazzo attendono divertiti che i due la smettano di scassarsi di mazzate per poter uscire dall'ascensore.



Nel più classico stile del genere ecco la presentazione dell'incontro con tanto di luogo in cui avverrà il combattimento: Quale posto migliore di un tempio Shaolin?

ci, limite che invece non si poneva nei combattimenti contro un avversario umano.
Avere un roster così limitato nella scelta non era certo quello che un giocatore si Street Fighter 2 si aspettava da questo gioco.
Ad affossare del tutto il titolo, però, ci pensò una difficoltà davvero fuori parametro che rendeva quasi impossibile giungere alla fine del gioco e che ancora oggi perseguita molti dei giocatori che provarono a farsi piacere Body Blows.
Poi si sa, il mondo è bello perché è vario, quindi in giro ci sono comunque estimatori di questo gioco pronti a sminuire i difetti appena elencati, ma è mia opinione che un gioco con voti così alti nelle recensioni dell'epoca dovrebbe essere un capolavoro tale da non poter essere messo in discussione.
Discussione che, se ancora oggi è aperta e accesissima, significherà pur qualcosa.
Per la cronaca ad occuparsi della realizzazione di Body Blows furono principalmente Junior McMillan per il codice, e Danny Burke per la parte grafica.
Cosa avevano creato prima di questo gioco?
Nulla!
E i vari Alien Breed, Project X, Assassin e Superfrog allora? Beh, semplicemente vennero realizzati da programmatori e artisti diversi e questo è fondamentale, perché spesso ci si dimentica (come se ne dimenticavano le riviste di allora) che



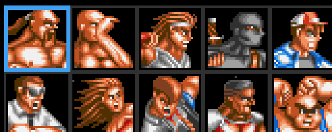
In alto è possibile notare la barra di energia e il contatore dei round vinti accanto ad essa, oltre al tempo rimasto prima di terminare il round: difficilmente arrivava a zero prima che uno dei due combattenti stramazzasse al suolo



Un altro grosso limite della prima uscita del gioco: la possibilità di utilizzare solo quattro lottatori nelle partite in singolo. Per i patiti del genere una vera delusione.

Team 17 era anche un etichetta che produceva e distribuiva videogiochi (ve lo dissi già in occasione dell'articolo su Alien Breed), motivo per cui il suo marchio non significava automaticamente che la qualità fosse la medesima dei titoli precedentemente pubblicati. Giusto per fare un esempio, Sensible Software era una software house e basta, che poteva essere distribuita da Virgin o da Renegade, ma dietro il cui nome si celava sempre e comunque il medesimo team di sviluppo.
Per Team 17 le cose erano diverse e spesso a questo dettaglio non venne dato il giusto risalto.
A riprova del fatto che il titolo non fosse esattamente perfetto, pochi mesi dopo il rilascio l'etichetta si rese disponibile (solo in Inghilterra) a sostituire il primo disco originale del gioco con uno nuovo, contenente alcune correzioni al gameplay, alla grafica e aggiungendo la possibilità di selezionare tutti i personaggi giocabili anche nelle partite in singolo.
Questo ci insegna che senza Internet patchare un gioco nel 1993 era decisamente più complicato di oggi!
Verso la fine dello stesso anno venne invece messa in commercio la versione DOS del gioco che poté godere di numerose correzioni già nella sua versione base e che si dimostrò un prodotto decisamente meglio sviluppato che su Amiga.
Venne infine prodotta una versione "enhanced" per le macchine Amiga dotate di chip AGA e che raggiunse i negozi un anno dopo la pubblicazione del titolo originale.
Proprio questa versione è oggi considerata il miglior Body Blows disponibile e forse non è un caso che a muoverla fosse però il motore del suo seguito (Body Blows Galactic). In sostanza tutti i difetti della prima uscita vennero "aggiustati", sia grazie all'esperienza maturata dai programmatori, sia grazie alla maggior potenza dei nuovi computer Commodore.
Ma cosa avreste trovato quindi su A1200 che non era presente su A500?
Allora… possibilità di scelta di tutti i 10 personaggi in singolo;





La scelta del combattente nella versione per Amiga dotati di chip AGA. Come si può ben vedere era possibile partecipare al torneo con tutti i combattenti del gioco (ad esclusione del boss finale).



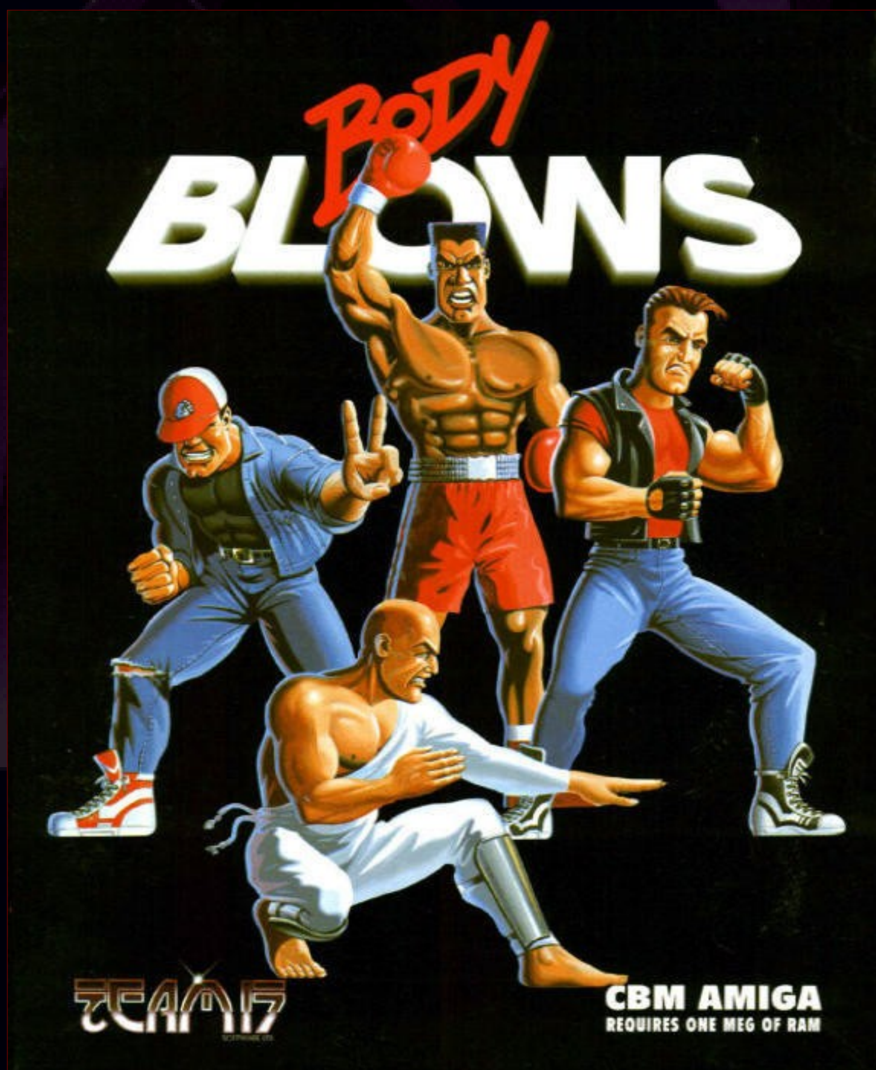
Sempre la versione AGA: oltre al numero di colori maggiori, è facile da riconoscere per via dell'interfaccia di gioco completamente ridisegnata e che ora è sovraimpressa nella parte superiore della schermata.



La versione DOS del gioco, per qualche motivo, preferì spostare tutti gli indicatori nella parte bassa dello schermo, un po' in controtendenza rispetto al canone dei picchia duro ad incontri.



Siamo sempre su DOS e questa immagine ci permette di vedere il nemico finale nelle sue due incarnazioni: infatti dovrete prima battere MAX (a sinistra), e poi il suo esoscheletro interno che è un evidente omaggio a Terminator



La copertina del gioco nella sua prima versione. Oltre a mettere in evidenza solo i quattro lottatori selezionabili in single player, l'immagine ci ricorda che il gioco richiedeva per forza 1 MB totale di RAM per poter giocare... un classico per quasi tutti i giochi a marchio Team 17.

grafica ridisegnata da zero; animazioni migliorate; predisposizione per l'installazione su HD; diverse velocità di gioco selezionabili e un livello di difficoltà generalmente tarato su parametri molto più "umani".
Peccato solo che il mercato del 32 bit Commodore non sia stato così florido da poter ribaltare la percezione che gran parte dei giocatori aveva di questo primo capitolo di Body Blows, oscurato poi anche dal suo seguito, quel "BB Galactic" uscito pochi mesi dopo questa versione "potenziata" e che catalizzò l'attenzione di tutti i videogiocatori, speranzosi in un secondo capitolo maggiormente all'altezza delle loro aspettative.

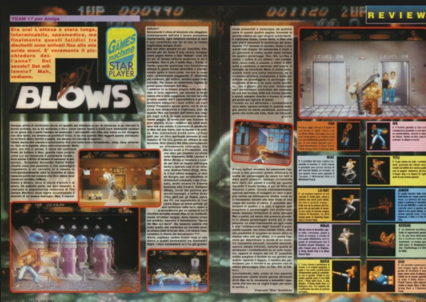
Curiosità: la versione piratata del gioco su A500 era su quattro dischetti mentre quella originale su tre. Pare quindi che i caricamenti fossero gestiti molto meglio sulla copia "legale".
Serve dire che quasi tutti i giocatori dell'epoca usarono quella con un disco in più? La cosa curiosa è che oggi in rete è disponibile solo nella versione piratata. Pur volendolo non sono riuscito a provare i caricamenti di quella originale. ■

LA STAMPA DELL'EPOCA...

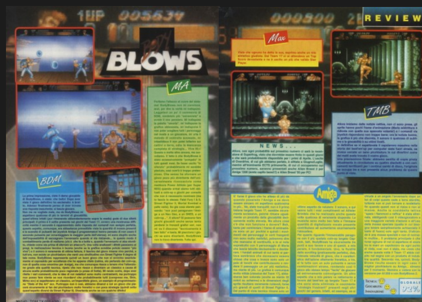

PREVIEW

IL MIGLIORE BEAT'EM UP DI TUTTI I TEMPI?

Eccoci quindi al dunque… mai come in questa occasione dovrò essere spietato con le riviste che all'epoca avrebbero dovuto guidarci nell'acquisto dei giochi che valeva la pena acquistare. Partiamo con TGM e la sua preview di due pagine dedicata a Body Blows nel numero uscito a febbraio 1993. Già il titolo "*il miglior Beat'em up di tutti i tempi?*" trova una risposta discutibile nella prima riga dell'introduzione "*probabilmente sì*". L'articolo comunque spiega che la recensione è stata rimandata in quanto in redazione è solo giunta una demo giocabile, ma che comunque quanto visto è "*graficamente molto ben fatto*" e che "*il sonoro è qualcosa di spaziale*". Qualche leggerissimo dubbio viene sollevato dalle animazioni, ma Martyn dei Team 17 assicura che il numero di frame è limitato per garantire "*la massima velocità e l'incredibile giocabilità*".
E per chiarire il concetto l'anteprima si chiude indicando che proprio la giocabilità è il punto forte del gioco.


REVIEW

BLOWS


REVIEW

BLOWS

Così la recensione arriva due mesi dopo e assegna al gioco uno Star Player e il voto di 92% con ben quattro pagine di articolo, una lunghezza che, considerata l'attesa del gioco, ci sta tutta. Quello che non ci sta è che poi, andando a leggere i commenti dei singoli redattori, emergono molteplici perplessità: BDM dichiara che "*si lascia giocare*", che "*si aspettava qualcosa di più in termini di giocabilità"* e che la difficoltà è "*mostruosa"* e i comandi non rispondono alla perfezione; MA conferma i difetti appena indicati, ma con maggior convinzione, non trovandolo divertente; TMB invece, pur lamentandosi della mancanza delle prese e dei pochissimi frame di animazione, dichiara che la giocabilità è su ottimi livelli. Nel commento finale non si nascondono questi difetti (anche se fa sorridere che il fatto di utilizzare un solo tasto di fuoco venga venduto ai lettori come un aspetto positivo e non come un elemento castrante), ma ciò nonostante si premia il gioco con una valutazione di tutto rispetto che, pur dichiarando che non è un capolavoro, si tratta comunque di un gioco di "indubbia qualità". A mio parere un giudizio si troppo positivo.


REVIEW

BODY BLOWS


REVIEW

BODY BLOWS

Anche su C+VG la copertura del gioco è notevole, con una recensione per A500 che arriva addirittura a febbraio '93, lo stesso mese in cui TGM dichiara di avere solo una demo in mano. Che C+VG abbia fatto la furbetta e abbia valutato quella? Chissà… quello che è certo è il voto pari a 96% e che i personaggi vengono definiti "ultra-animati"!!! Cioè… questa è davvero l'unica cosa che non si può proprio dire a questi sprite! Un entusiasta Paolo Cardillo arriva a dire che in questo titolo "…*giocabilità, grafica, tecnica, sonoro vi faranno scordare la sala giochi*". Seee… e poi? Ah sì… chiude dicendo che "*Body Blows è il capolavoro dell'anno*". No davvero, due pagine così poco credibili le ho lette raramente sulle riviste di videogiochi. A giugno viene invece valutata la versione "Enhanced" per 1200 che prende un più modesto 80% nonostante i singoli voti siano tutti 95% e 96% e venga assegnato al titolo la medaglia ci C+VG HIT come alla versione precedente. Sospetto che il voto sia quindi un semplice errore di stampa, paradossalmente più veritiero di quello vero, che credo dovesse essere un 96%. A ottobre poi la conversione DOS si porta a casa un buonissimo 90%, ma non convince il mancato uso di due pulsanti di fuoco e una grafica non alla altezza delle potenzialità del PC.


BODY BLOWS


BODY BLOWS

Chiudo questa carrellata con K, sperando in una severità maggiore, ma vengo nuovamente deluso. La recensione di tre pagine uscita ad aprile 1993 gli assegna la medaglia di K-Gioco e un voto di 900, cioè un 9 pieno. Tra i malus che però vengono elencati troviamo "*poco coinvolgente… longevità dubbia... cambi di disco un po' troppo frequenti*" onestamente non proprio quelli che avrei scritto io e l'ultimo in particolare mi suona un po' strano visto che i cambi di disco fastidiosi sembra fossero una esclusiva della versione pirata. Riporto per completezza anche il voto della versione MS-Dos recensita a ottobre '93: 896 con critiche alle animazioni dei personaggi e l'indicazione che fosse troppo facile da completare! Possibile che su DOS fosse l'esatto contrario che su Amiga. Boh… giuro che per questo gioco alzo bandiera bianca e rinuncio a capire la logica dietro alle recensioni che lo riguardano..

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG) e www.archive.org (K)



Angelo Cargnelutti
Musica iniziale stupenda, graficamente bello. Tutto il resto lasciamo perdere.

Daniele Bagaglini
Mamma mia, graficamente era anche gradevole, ma le animazioni e i controlli erano di legno. Una delle delusioni più cocenti della mia giovinezza…

Vettor Villani
Una delusione assoluta questo strombazzatissimo "Body Blows"! Gli preferivo,e di gran lunga,la conversione Amiga di Street Fighter 2,che magari non era un fulmine di guerra ed aveva meno colori rispetto alle versioni console ma era almeno una conversione integrale dell'arcade! Il titolo del Team 17 invece era davvero troppo difficile e solo una volta riuscii, dopo secoli ad arrivare al boss (quel tizio che diventava una sorta di T-800 al secondo scontro), aveva animazioni ridicole e quattro mosse in croce... molto meglio la vituperata conversione di SF2, sentite lo zio!!!
Comunque non pago presi ovviamente anche il sequel " BB Galactic" che era molto meglio e più bilanciato per quanto riguarda la difficoltà e presi pure in seguito la versione "Ultimate" per MS-DOS...
insomma, alla fine, senza dubbio il miglior beat'em up per Amiga rimane quel capolavoro assoluto (ed italiano!) di Fightin' Spirit che girava pure sul 500 con una grafica incredibile ed una colonna sonora metal (cantata!!!!) eccezionale... peccato che quest'ultimo lo abbia giocato solo su Winuae visto che avevo già il 486.

Riccardo Reale
Street Fighter 2 era inarrivabile o quasi (solo Mortal Kombat e Samurai Showdown potevano essergli accostati in quegli anni come qualità). Però qui giustamente si fa notare una cosa: ma com'è che tutto quello che faceva il Team 17 in quegli anni veniva pompato così tanto dalle riviste? A riguardarli oggi i loro giochi non è che fossero così strabilianti, specie se confrontati con le produzioni che uscivano sulle console che erano su altri livelli.

Fabrizio Giorgi
Questa acredine verso il Team 17 francamente mi risulta incomprensibile.
Alien Breed, Project X , Super Frog erano capolavori. Spingevano l'hardware dell'Amiga al limite! Body Blows era un titolo piacevole e dimostrava che fare un beat'em up era possibile anche sul Commodore.
Street Fighter 2 su Amiga aveva animazioni poco fluide e girava a 20fps se è tanto.
Almeno Body Blows era fluido e con dei bellissimi fondali .
Mah!

Alex Principato
È qualcosa di allucinante, in negativo. I nemici menano a casaccio, le mosse speciali e non fanno pena, i personaggi hanno pochissimi frame... Penso che nemmeno il peggior dilettante con il Mugen riuscirebbe a fare peggio. Sembra che abbiano preso uno che non sa nemmeno cosa sia un gioco di combattimento, che odia i giochi di combattimento, e gli abbiano detto di farlo.

Giorgio Nicli
Giocato su Amiga (di un mio amico) e sul mio 286, all'epoca mi era piaciuto molto. Mi sembrava un mix di Fatal Fury e Street Fighter. Usavo Kossak, ma non ricordo di averlo concluso.

Gianni Federico
Mi avete fatto provare la stessa frustrazione di quegli anni, prendevo solo mazzate viste le hitbox imbarazzanti e il controller dei tempi. Mi ripresi solo con Street Fighter 2 per Super Nes, abbandonando per sempre i picchiaduro su Amiga.



Personalmente qui siamo di fronte ad una delle delusioni maggiori della mia carriera di amighista incallito.
Forse ingannati dalle grosse aspettative generate da preview roboanti e recensioni oltremodo positive, Body Blows all'epoca deluse tantissimi videogiocatori che speravano finalmente di poter avere in casa propria un valido surrogato di Street Fighter 2 e simili.
Riprovando oggi la sua prima uscita per A500 non si può che confermare la percezione di assoluta mediocrità di un titolo tutt'al più discreto, ma certo non all'altezza dell'etichetta di capolavoro che nel 1993 gli si volle appiccicare addosso a tutti i costi. Magari la versione DOS o, ancora meglio, la successiva versione "enhanced" per Amiga AGA meriterebbero di essere giocate da chi all'epoca non le poté provare, così da capire quanto l'esperienza di gioco fosse stata migliorata.
Sia chiaro: i picchiaduro ad incontri migliori su Amiga restano altri… e un paio di questi arrivano proprio dal nostro paese!



UNIVERSE

Ed ecco la seconda (e ultima) avventura grafica di Core Design, realizzata per Amiga, CD32 e Ms-Dos alla fine del 1994, cioè un anno e mezzo prima che questa software house diventasse *tombridercentrica*.
Il gioco, a livello di interfaccia, aveva molte similitudini proprio con la prima avventura di Core, intitolata Curse of Enchantia e pubblicata nel 1992. Questo non era un caso, in quanto Universe nacque come seguito di quel gioco, salvo poi prendere una direzione autonoma dopo l'abbandono di Robert Toone che era stato designer del precedente titolo.
Il gioco assunse così un carattere fantascientifico (mentre Curse era un gioco fantasy), ma mantenne comunque una struttura di trama molto simile: un ragazzo, di nome Boris Verne, veniva catapultato da un macchinario inventato dallo zio scienziato in un universo parallelo, trovandosi così al centro di una profezia che lo vedeva artefice del crollo di un malvagio impero che governava con pugno di ferro quei mondi alieni.

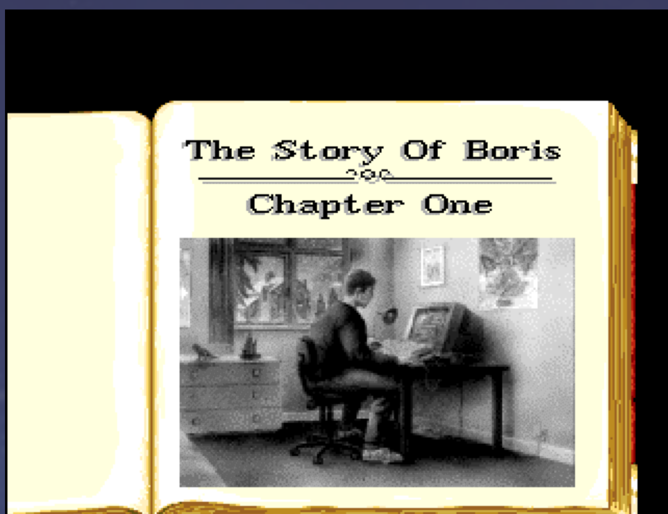


La vostra avventura inizia da qui... in basso potete vedere l'interfaccia ad icone, peccato che la seconda (usa) accedesse ad un ulteriore sotto-menù, cosa che rendeva tutto più macchinoso.

E' evidente che il ragazzo ignorava la più elementare regola del buon senso, cioè che se frequenti uno zio scienziato, questo è il minimo che può capitarti!
Il gioco, come accennato, era un classico titolo punta e clicca che utilizzava una serie di interfacce ad icone per poter interagire con l'ambiente e i personaggi incontrati durante il nostro cammino. Nulla di rivoluzionario… ma a ben vedere in questo genere le rivoluzioni erano già state operate da altri (vero Lucas) e Universe non dovette inventare nulla.
Anzi, ad essere del tutto sinceri, proprio "per colpa" della concorrenza, critica e pubblico percepirono il gameplay di Universe quasi come una involuzione sotto il profilo dell'interfaccia, perché la direzione presa da questo genere di giochi era già rivolta ad una semplificazione dei comandi. Ad esempio in quel momento si riteneva "vecchio" non raggruppare molte azioni sotto un generico "USA", o utilizzare un puntatore a schermo che permettesse di accedere a tutti i comandi disponibili, entrambe caratteristiche scoperte e apprezzate quasi un anno prima in quel capolavoro della LucasArts che portava il nome di Sam&Max.

Pubblicato su cinque dischetti (nella sua versione Amiga), il

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com



L'introduzione al gioco veniva narrata sfogliando le pagine di questo libro.



Ce ne dite di questa grafica su A500? Si vedono i tanto sbandierati 256 colori?

gioco originale prevedeva la possibilità di scegliere la lingua italiana, dettaglio molto importante per una avventura del genere, caratterizzata da molti testi scritti. La qualità della traduzione era ottima e non ricordo particolari errori o svarioni nella sua realizzazione. Ottima anche la musica che, sulla falsariga del sistema IMUSE della Lucas, variava in maniera dinamica alla luce degli eventi che accadevano sullo schermo. Non era presente, invece, alcun parlato digitalizzato, cosa ovvia (per evidenti limiti di spazio del supporto) nella versione su dischetto per Amiga 500 e Ms-Dos, ma realizzabile su CD32. Immagino che non si ritenne, probabilmente a ragione, che il doppiaggio fosse una spesa sensata per la pubblicazione sulla console 32 bit della Commodore.

Ci siamo tenuti la grafica per ultima nella nostra analisi perché questo titolo è ricordato da molti proprio per la sua capacità, molto sbandierata all'epoca, di poter visualizzare ben 256 colori a schermo anche sul vecchio Amiga 500 che di colori, nei giochi, normalmente, ne visualizzava al massimo 32. Il tutto era reso possibile da una particolare tecnica chiamata SPAC (Super Pre-Adjusted Colour), che non mi risulta venne più utilizzata successivamente anche perché, ahimè, il 500 era oramai obsoleto e tutto il mondo Amiga stava collassando su sé stesso.



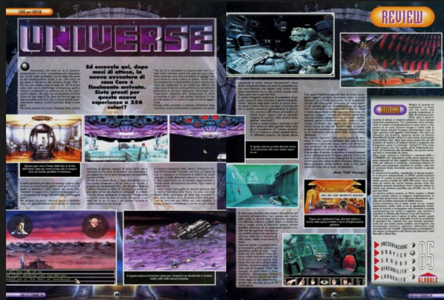
A voi la prima delle due sezioni arcade presenti nel gioco, nella quale abbattere dei teppisti/criminali dotati di jatpack...



... e qui sopra la seconda, definibile come una sezione arcade... beh, MOLTO arcade!



LA STAMPA DELL'EPOCA...



Su TGM il gioco viene recensito a settembre '94 nella sua versione per Amiga standard e viene dato grande risalto al dettaglio tecnico dei suoi 256 colori, sicuramente il punto forte della produzione.
Il voto è buono, 85%, ma il gioco non raggiunge l'eccellenza. Nel commento di Mirko "TMB" Marangon, questo viene giustificato dalla presenza di alcun imperfezioni, come le troppe icone e, quindi, le troppe azioni diverse selezionabili. In effetti una volta provata l'interfaccia semplificata di Sam&Max (uscito pochi mesi prima) era difficile ritornare a "*spingere*" delle prese d'aria per passarci in mezzo!
"*Anche la musica poteva essere un filino meglio*" e viene sottolineata la totale mancanza di effetti sonori. Sul fronte del gameplay invece si ha la sensazione che venga a volte premiata la fortuna e i tentativi casuali piuttosto che l'intuizione, un difetto piuttosto fastidioso in una avventura grafica. Non potendo avere tutti capolavori usciti all'epoca solo su PC ed essendo l'A500 sul viale del tramonto, noi ultimi "amighisti" rimasti ci siamo accontentati e ce lo siamo goduto comunque.



VCG dedica la copertina al gioco a maggio 1994: all'interno però c'è per il momento solo la preview. Da notare il sottotitolo al gioco "Amiga alla riscossa"... decisamente ottimista!
Aprendo la rivista troviamo una pagina di anteprima nella quale, stranamente, non si cita la caratteristica dei 256 colori su A500. Forse era un dettaglio non ancora comunicato da Core.
Non viene nemmeno citata l'esistenza delle versioni CD32 e Ms-Dos, ma si indica una generica "Amiga" come piattaforma di arrivo del progetto.
L'uscita, con conseguente recensione, viene prevista per il settembre successivo.



Invece la recensione vera e propria arriva a novembre ed è dedicata alla versione per CD32. Il corpo dell'articolo si sofferma sulla trama ed è nel commento finale che troviamo i giudizi del redattore, Fabio Ravetto: in sostanza a suo giudizio il titolo trasmette meno epicità di quanto ci si aspettava, anche a fronte di una grafica ben realizzata e di un sonoro che, in alcuni casi, offre musiche di atmosfera. Viene segnalato inoltre che giocarlo tramite pad non è il massimo e che gli elementi attivi dello scenario in alcuni casi sono poco evidenti, rendendo alcuni passaggi inutilmente frustranti.
Un gioco che viene quindi definito "discreto", giudizio che si rispecchia anche nel voto finale pari a 79%: qualità e difetti insomma suggeriscono una attenta analisi prima dell'acquisto.

Ahimè non pervenuta la recensione su K, probabilmente presente sul numero 64 della rivista, non reperibile on line... beh se qualcuno di voi dovesse avere quel numero ci dia un occhio e mi faccia sapere come venne valutato il gioco!

Scansioni riviste: www.retroedicola.com (TGM e C+VG)



Da questa console potevate impostare la rotta del vostro mezzo nello spazio. Sì, era previsto anche il viaggio tra pianeti diversi con iperspazio alla "Star Wars"

Per quanto concerne il lato visivo, va segnalata anche l'animazione del protagonista, realizzata con il sistema "rotoscope", che risultava fluida e ben fatta.
All'interno del titolo erano presenti due sezioni arcade che, però, non incidevano particolarmente sull'opera in quanto molto brevi e facili da portare a termine. Probabilmente questa scelta di renderle marginali e abbordabili dipese dalle critiche mosse al precedente Curse of Enchantia, nel quale in molti non videro le sezioni arcade di



In generale la qualità dei fondali era molto buona, come nell'immagine qui in alto. Dovrete trovare il modo di superare quelle due statue robot per proseguire nell'avventura... che in questo punto sta volgendo al termine.

buon occhio.

Ma alla fine della fiera, questo Universe come era?
In una sola parola... bello!
Certo non aveva il fascino dei grandi classici Lucas, la storia era abbastanza prevedibile e il menù per interagire con l'ambiente creava qualche probleminо perché non risultava molto "user friendly", ma l'aspetto grafico decisamente curato e l'ironia generale di cui era pervaso il titolo lo rendevano particolarmente godibile. Infatti non era raro imbattersi in situazioni divertenti, alternate ad altre più serie, ma di fondo tutto il mondo dipinto da Universe aveva elementi grotteschi e sopra le righe, volutamente esasperati in alcuni frangenti.
Il risultato, alla fine, ricordava un pochino l'ironia e le situazioni di "Guida Galattica per Autostoppisti", nota che va a tutto merito di questo gioco.



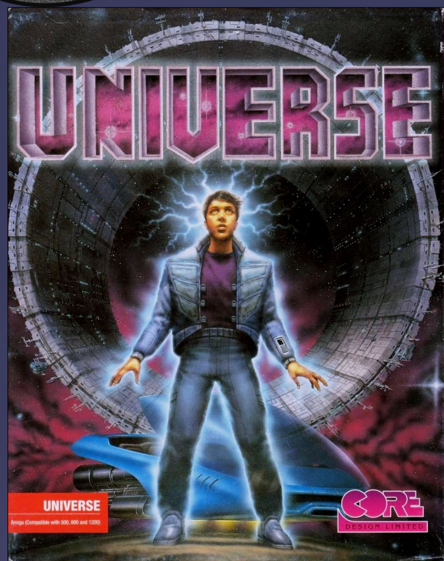
Dalla versione PC Ms-Dos possiao ammirare una fase di dialogo, con tanto di primo piano sui soggetti coinvolti (soluzione che apprezzo molto)

E visto che siamo verso laa fine dell'articolo, ecco alcune curiosità sul titolo:

- Per molto tempo, durante la prima parte della lavorazione del gioco, il titolo del progetto era Curse of Enchantia 2 (e la cosa, visto quanto detto, in effetti non ci stupisce più di tanto!).
- Per i primi piani dei dialoghi il volto del protagonista è quello di Rolf Mohr, uno degli autori della trama e della grafica del gioco.
- Inizialmente il gioco doveva avere un personaggio di supporto che accompagnava Boris durante l'avventura, ma l'Amiga mancava di memoria sufficiente per gestire due sprite principali allo stesso tempo e l'idea venne accantonata.
- Universe, per evidenti limiti tecnici e di "momento storico", non arrivò su Atari ST.
- La conversione per MS-Dos, venne realizzata da East Point Software ed era in tutto e per tutto simile a quella Amiga.

Purtroppo questo gioco, in fondo meritevole di maggiore attenzione, venne pubblicato proprio nel periodo in cui il progetto Amiga e, con lui, tutta la Commodore, stavano fallendo. Gli utenti di questo glorioso compu-





La copertina del gioco che, in tutta onestà, non mi ha mai fatto impazzire. Il motivo? Un po' banale e poco incisiva.



Il retro della confezione. Come si nota in basso a sinistra dal bollino ELSPA (il PEGI sarebbe arrivato solo ad aprile 2003) è un gioco davvero per tutti.

ter erano più impegnati a decidere su quale piattaforma migrare piuttosto che accaparrarsi nuovi giochi, nonostante la scarsità di software del genere oramai in uscita per il loro computer. Di contro l'utenza Ms-Dos aveva una scelta di avventure grafiche immensamente più ricca e le caratteristiche strizzate fuori da un povero A500 erano da anni il minimo sindacale per gli utenti con scheda VGA.
Il risultato fu che da una parte in pochi lo considerarono perché pubblicato su una piattaforma in crisi, nonostante le caratteristiche uniche, mentre dall'altra in pochi lo considerarono perché non aveva caratteristiche che lo facessero spiccare sulla massa, nonostante il mercato PC fosse in rapida espansione.
Tristemente ironico, non trovate? ■



Non eccezionale, non una schifezza, questo Universe si pone nel mezzo (un tantino più in alto della sufficienza piena) e ha l'invidiabile primato di essere ricordato da molti "anta" amighisti come l'ultima avventura giocata sul loro amato computer Commodore. Pregi e difetti mi sembra siano emersi abbastanza bene sia dall'articolo che dalla sezione delle riviste dell'epoca, ma bisogna dire che il suo essere "meno conosciuto" oggi diventa un vantaggio. Se vi piacciono le avventure grafiche e non avete mai provato Universe, potreste tuffarvi su di esso come se foste tornati indietro nel tempo fino a quel 1994 o immaginare si tratti di un lavoro amatoriale appena pubblicato. Comunque sia potrebbe essere una piacevole scoperta, facilitata anche dalla lingua italiana presente nel gioco originale. Ovviamente si consiglia la versione Amiga per poter apprezzare al meglio il risultato tecnico ottenuto da Core Design.



Luca Caviglione
Palette e ambientazione sembrano prese da Space Quest IV (giocato stoicamente su Amiga con due disk drive...snervante nei caricamenti, forse LSL5 riuscì a fare peggio).

Giulio Cesare
Lo ricordo esclusivamente per l'incredibile risultato tecnico ottenuto da una modesta A500; quanto al gioco, non riesco a sorvolare sui difetti (troppe morti, controlli poco accurati, la solita e tediosa caccia al pixel...)

Lucio E Silvia
Ah che belle le recensioni di quel tempo...non vedevo l'ora di provare i giochi.

Marco Casadio
Mi ha aiutato ad allungare la vita dell'Amiga 500 (al pari di Kick Off 3) prima di passare a PS. Quindi posso ricordarlo non solo come "bello" ma anche come "affascinante" per l'interesse che suscitava in noi Amighisti incalliti.

Cesare Magnani
Bellissimo, mi piaceva più delle avventure classiche della Lucas!

Beppe Vox Carbonara
Lo giocai su Amiga 600, se non ricordo male era l'autunno del '94. Andavo al liceo e in quegli anni andava di moda "l'occupazione della scuola". Io ne approfittai proprio per spolparmi questo gioiellino dall'atmosfera sublime, soprattutto durante le battute iniziali. La musica che accompagna la "parte dell'asteroide" ce l'ho ancora in testa!

L'AVVENTURA CONTINUA ...

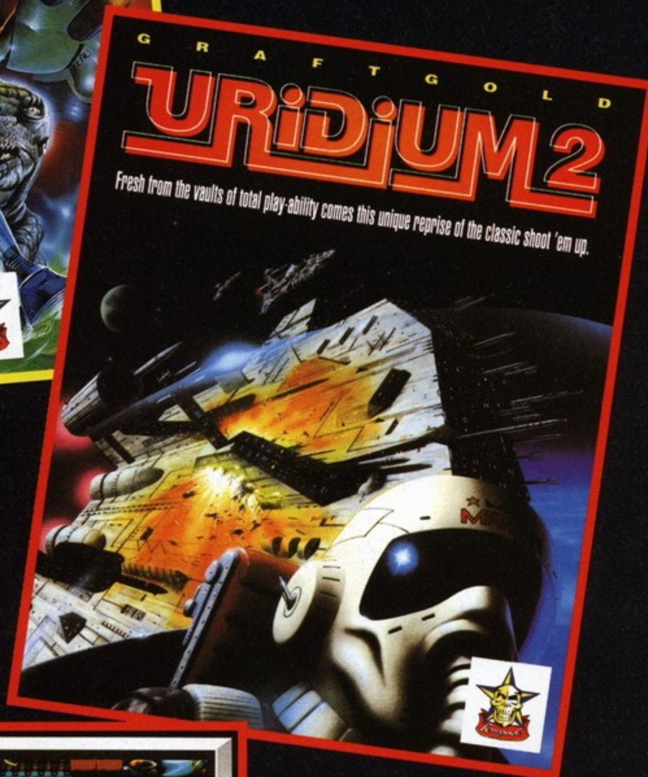
CADARIO



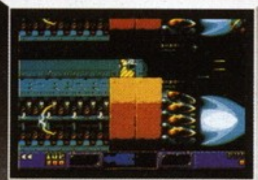














" UN GRANDE GIOCO: NON CI SONO ALTRE PAROLE PER DEFINIRE QUEST'ALTRO HIT DELLA FACTOR 5 ".

K VOTO 910
(" K " OTTOBRE)

" (...) POSSO AMMETTERE CON ASSOLUTA CERTEZZA CHE I FAN DI TURRICAN SI DIVERTIRANNO DAVVERO TANTO CON TURRICAN 3 (...) ".

(92% " TGM " OTTOBRE)
MANUALE IN ITALIANO
AMIGA

" (...) E' VELOCE, FRENETICO, INTENSO ".
" (...) IL CONSIGLIO " NON FATEVELO SFUGGIRE " VALE SOPRATTUTTO PER CHI AMA I GIOCHI DAL RITMO ESAGERATO ".

(91% " TGM " OTTOBRE)
MANUALE IN ITALIANO
AMIGA 1 MEGA

NUMERO VERDE 167 - 821177

LEADER DISTRIBUZIONE



Microsoft SideWinder Force Feedback

vi propongo questa linea di joystick e volanti che ci hanno accompagnato nel nuovo millennio (salvo morire poco dopo): sono esattamente il Microsoft SideWinder Force Feedback Pro (1 e 2) e il SideWinder Force Feedback Wheel (Game port e USB).
Entrambi prodotti da Microsoft all'interno della sua linea di periferiche da gioco, creata un po' prima che il buon Bill decidesse di entrare nel mercato console con la sua X-Box. Queste che vedete in questo post avevano la particolarità di offrire il famoso "ritorno di forza", caratteristica fino a quel momento presente solo nei controller di alcuni arcade.
In parole povere avere un joystick force feedback vi permetteva di sentire il contraccolpo delle mitragliatrici quando sparavate con un aereo della seconda guerra mondiale o di sentire davvero un peso maggiore nel manovrare un pesante bombardiere rispetto ad un agile caccia, questo grazie a dei motori interni al controller che non solo lo facevano vibrare, ma ne aumentavano anche la resistenza nelle diverse condizioni.
Lo provai ad uno SMAU di tanti tanti anni fa e mi piacque moltissimo, ma personalmente non lo ho mai posseduto.
Misi invece le mani sul primo modello di volante di questa linea, il SideWinder Force Feedback Wheel, che mi arrivò usato da un tuo vicino di casa. Era praticamente nuovo e lo riuscii ad avere nel giro di pochi mesi dalla sua uscita nei negozi per un prezzo ridicolo (Dio salvi questi early adopter che poi ti svendono i loro capricci del momento!).
Signori, la gioia di giocare al primo Colin McRea Rally, con apposita patch per il force feedback, non aveva prezzo.
Questo volante era solido, preciso e restituiva la sensazione di guidare davvero sul fuori pista (l'effetto del ghiaccio e la vibrazione sulla ghiaia ancora li sento tra le mie dita di novello

Ricordi come fosse ieri le scatole di questa prima versione del Force Feedback Pro impilate nel tuo negozietto di computer di fiducia. E sono passati più di vent'anni.



Una foto della primissima versione del controller che, come si nota, aveva una base decisamente "importante" in termini di dimensioni.

pilota).
Unici difetti imputabili: una pedaliera troppo leggera e i tasti del cambio dietro al volante un pochino scomodi.
Ma ragazzi... piazzare una di queste meraviglie sul proprio PC rendeva i simulatori dell'epoca (sia quelli di volo che quelli di guida) tutta un'altra cosa.
Ho ancora il mio bel volante, ma purtroppo è la versione per game port, interfaccia caduta in disuso da anni... e, anche con adattatori USB vari, i sistemi operativi moderni non riescono proprio a farlo funzionare.
L'unica sarebbe creare un PC apposta (con pezzi vecchi di 20 anni) per installare un Win98SE e giocare solo con questo. Avessi spazio in casa, soldi e tempo forse forse lo farei.
Allo stato attuale delle cose, però, il mio povero volante giace inutilizzato in una scatola.
Come accennato questa meravigliosa linea hardware venne bloccata nel 2003 perché Microsoft si rese conto che non aveva incontrato il favore del pubblico. Purtroppo, oltre ad essere una tecnologia molto costosa, queste periferiche richiedevano che gli sviluppatori ottimizzassero i loro giochi per utilizzarle al meglio e purtroppo spesso questo non accadeva (la differenza di un supporto



Ecco qui la seconda versione del joystick, uscita circa un anno dopo la prima.
Questa versione del controller è oggi molto famosa per la sua solidità. In molti lo utilizzano ancora con soddisfazione.



I motori erano stati rimpiccioliti, ma peso e dimensione della base non erano stati ridotti poi di molto.
Era stata però modificata la manetta che qui si nota bene avere la forma di leva lì in basso sulla destra (nella versione precedente era una specie di rotella)



IL COMMENTO DI STEFANO PICCINNI

Avevo lo sterzo, ultimo acquisto effettuato in lire (!!!) (duecento carte, per l'esattezza), con interfaccia USB. praticamente ci ho fatto solo una prova con uno dei NFS dell'epoca. Non so dirvi perché ma non rimasi entusiasta, anzi forse perfino un po' deluso. Messo da parte a prendere polvere per un po' e poi stranamente rivenduto (di solito lascio le cose a marcire ma... vabbé, quella volta mi prese così).
Una decina di anni dopo invece comprai il Logitech GT per la PS3 e vabbè, erano schiaffazzi in faccia, molto molto molto meglio, ma ci credo, con un bel po' di tecnologia in più...

generico rispetto ad uno dedicato si percepiva tutta, almeno nel volante che avevo).
Poi c'è da dire che non erano il massimo della praticità, dovendo essere alimentate esternamente (e non poteva essere che così, considerati i motorini che contenevano al loro interno, necessari per generare il "ritorno di forza").
Onestamente le sensazioni che davano questi controller andavano ben oltre le vibrazioni che offrono i joypad moderni, ma per quanto io possa rimpiangere il fatto che non abbiano "sfondato", riesco anche a comprendere i motivi che non hanno permesso a questi controller di "spaccare" il mercato. ■



La combo pedaliera/volante inclusa nella confezione. Volendo la pedaliera poteva non essere collegata, bastava assegnare acceleratore e freno ad uno dei tasti sul volante. Non era la stessa cosa, ma se non avevate abbastanza spazio sotto il tavolo era l'unica alternativa.



La scatola della seconda versione del volante.
Pare proprio che questa variante USB funzioni anche sui sistemi operativi moderni… con buon pace di chi, come me, ha per le mani una versione ancora con gameport.



Luigi Ricciardi
Lo comprai apposta per giocare a "Falcon 4.0", era l'unico joystick in grado di far vivere appieno l'emozione di pilotare un F-16

Christian Tartarotti
Force Feedback 2 fedele compagno di MechWarrior! :D

Peppe Virzì
Need For Speed 3 e 4, Flight Unlimited 2 e 3, Descent 3, Monster Truck Madness principalmente... li ho ancora e giacciono entrambi fermi, sfortunatamente.

Stefano Moretti
Sui joystick ha poco senso... sui volanti è un must

Ciro Ciro
Si l'ho usato e ad oggi non c'è niente di simile. Anche con adattatori non va, già provato. Forse sarebbe il caso di provare con una virtual machine invece di assemblare un PC apposta.

Interstate '76™

SIAMO NEL 1976...UN 1976 DIVERSO.

DAVANTI A TE SI ESTENDONO MIGLIA E MIGLIA DI DESERTO, QUELLO DEL SUD-EST AMERICANO. IL ROMBO ASSORDANTE DEL MOTORE SQUARCIA IL SILENZIO MENTRE PREMI CON DECISIONE SULL'ACCELERATORE.

E' TEMPO DI DARCI DENTRO!



IL TUO RUOLO: *UN VIGILANTE DELLA STRADA.*
IL TUO SCOPO: *VENDICARE UNA MORTE.*
IL TUO MEZZO: *UNA PICARD PIRANHA.*

Ti misuri con uno spietato mercenario, ANTONIO MALOCHIO, che si muove con il preciso compito di sabotare le ultime riserve strategiche di greggio. C'è chi ha provato a fermarlo... e ha pagato con la vita.

ADESSO TOCCA A TE, IN UN INFERNO CHE STA PER ESPLODERE!

Software&co.
via Brodolini 30 - 21046 Malnate (Va)
Tel. 0332/861133 Fax 0332/429885
http://www.deltasrl.it/software&co/



ACTIVISION.

MANUALE IN ITALIANO
PC CD- ROM



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS



La copertina del gioco... in perfetto stile "Star Wars". Per molti fan questo secondo capitolo ludico era più atteso del terzo capitolo cinematografico dei "prequel".

Dopo che il primo Knights Of The Old Republic aveva convinto sia pubblico che critica, alla LucasArts decisero che un secondo capitolo sarebbe stata “cosa buona e giusta", in particolare per le loro tasche. Diedero così luce verde al seguito trovando però l'indisponibilità di Bioware a gestire direttamente lo sviluppo, presi come erano dalla creazione del loro nuovo titolo, Jade Empire.
La scelta dello studio incaricato di mettersi sulle spalle il pesante fardello del seguito di KOTOR ricadde su Obsidian Entertainment, neonata realtà che coinvolgeva molte delle figure di spicco dei vecchi Black Isle Studios. Una scelta sensata visto che quello studio di sviluppo aveva già collaborato con Bioware alla realizzazione della serie Baldur's Gate.
Fu così che verso la fine del 2003 in Obsidian si iniziò ufficialmente a lavorare a KOTOR II - THE SITH LORDS con una data di scadenza fissata per il Natale del 2004.
Lucas Arts infatti voleva a tutti i costi proporre il nuovo gioco della serie per le festività natalizie del 2004, ancora una volta su XBox e PC Windows.
Fornire poco più di dodici mesi



Graficamente il gioco risente pesantemente degli anni passati. I due KOTOR avrebbero bisogno di un bel remake solo per questo (e magari per rendere il secondo capitolo più completo in onore di tutte le idee di Obsidian).



Immancabile incipit tipico della saga! E che la Forza sia con voi!

Schermate di gioco tratte da: www.mobygames.com

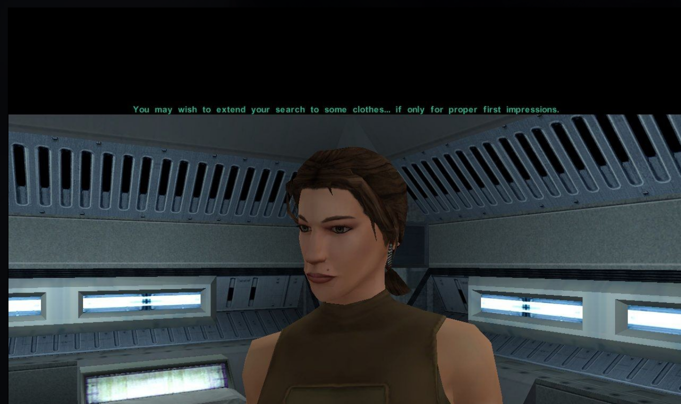


La grafica dei filmati non era male, ma inizialmente era solo in bassa risoluzione: perfetta per una TV collegata all'XBox, ma scarsa per l'alta definizione dei monitor PC che, già all'epoca, era nettamente superiore.



Kreia, la nostra mentore Jedi, è una anziana cieca che ha una visione della Forza diversa dal classico dualismo Lato Chiaro/LatoScuro). Per molti fan il miglior personaggio di questo gioco e, in generale, uno dei più interessanti dell'universo espanso... al punto che in molto l'avrebbero voluta vedere anche in opere diverse da questa (e non solo videoludiche).

per un'opera del genere può sembrare una follia... e in effetti lo fu perché se è vero che Obsidian avrebbe potuto contare sul supporto della stessa Bioware e che il motore di gioco sarebbe stato esattamente lo stesso del precedente titolo, era altrettanto vero che si trattava di un team piccolo e al suo primo contratto ufficiale.
Considerata la vastità del gioco precedente forse si sarebbe dovuto già immaginare che il tempo era troppo poco per realizzare il tutto la meglio.
E infatti qualcosa non filò per il verso giusto: intendiamoci... Obisidian aveva preso molto seriamente l'incarico, forse pure troppo, e iniziò a lavorare ad un progetto troppo vasto per poter essere terminato nelle tempistiche stabilite.
Forse la stessa Lucas se ne rese conto e ad un certo punto sembrò accettare di "sacrificare" il lancio natalizio per posticipare il titolo alla primavera del 2005, ma gli ottimi riscontri avuti durante l'E3 a maggio del 2004 convinsero nuovamente il publisher della necessità di lanciare almeno la versione per XBox in USA per le festività natalizie, fissando invece la conversione per PC e l'uscita delle versioni internazionali alla primavera successiva.



Dialoghi con risposte multiple sono all'ordine del giorno.
In questo caso però l'immagine ci permette di constatare che il basso numero di poligoni del motore di gioco incominciava ad essere evidente anche nel 2005.



Un GDR significa tabelle, numeri, classi, caratteristiche... e io adoro queste cose.




Che Star Wars sarebbe senza un bar pieno di creature strane?



Maneggiare due spade laser era estremamente figo!

Fu così che il gioco venne terminato con una marcia che sarebbe riduttivo perfino definire "forzata" (per quanto in sintonia con l'universo Jedi), con la Lucas che distaccò proprie risorse a dare supporto alla Obsidian per poter rilasciare KOTOR II secondo i piani.
Il risultato di tali sforzi, ovviamente, ricadde anche sul prodotto finito che venne tagliato di molte parti e quest secondarie, sacrificando perfino un intero mondo popolato di droidi che sarebbe stato al centro di una grossa porzione dell'avventura.
Purtroppo tali riduzioni non furono invisibili e nel titolo arrivato sugli scaffali si avvertì nettamente l'assenza di alcuni passaggi della trama e vuoti nello sviluppo dei personaggi. Tutto ciò, sommato al fatto che il titolo era, a livello tecnico, era esattamente lo stesso di due anni prima lasciò una parte dei fan con l'amaro in bocca, inconsapevoli che - considerate le problematiche di sviluppo - quanto avevano potuto giocare era comunque un piccolo miracolo.
Anche perché la storia, in fin dei conti, non era niente male: le vicende narrate iniziavano cinque anni dopo quanto accaduto nel primo capitolo e vi vedevano interpretare uno degli ultimi Jedi sopravvissuti, un esule che aveva perso la propria capacità di usare la Forza e che la avrebbe dovuta riacquisire strada facendo, nella totale libertà di scegliere tanto il lato chiaro quanto quello scuro.



I combattimenti erano del tutto identici a quelli del primo gioco, con la possibilità di indicare una serie di colpi da portare al nemico.



La mappa, anche questo un classico. In basso i nostri due compagni ci stanno dicendo, con quelle due grandi frecce davanti alla faccia, che sono saliti di livello: sarebbe il caso di assegnare loro i punti guadagnati.

COMMENTO

La Forza scorre possente, in questo sequel! È raro trovare al giorno d'oggi dei giochi che abbiano uno "spessore" degno di questo nome: KotOR2 è un titolo enorme, che vi terrà impegnati per un tempo compreso tra le trenta e le cinquanta ore, un'opera che riesce a colmare le lacune del precedente episodio pur trascinandosi alcuni fastidiosi problemucci (alcuni bug di script e grafici), primo fra tutti il sistema di controllo e l'interfaccia (non sempre all'altezza della situazione, soprattutto nei momenti più concitati). Tuttavia la solida intelaiatura della precedente apparizione è rimasta fondamentalmente inalterata, impreziosita da alcune intuizioni brillanti, accompagnata da una sceneggiatura puntigliosa e a tratti fin troppo verbosa (a sensazione, ma potrei anche sbagliarmi, i dialoghi sono decisamente di più di quelli visti nel titolo originale).
Malgrado ciò, The Sith Lords profonde carisma da ogni poro e più ci si gioca, più ci si vorrebbe giocare, magari solo per vedere "come va a finire". Ovviamente il cammino della luce e del lato oscuro cambiano drasticamente l'indirizzo dell'avventura, offrendo un valore di rigiocabilità considerevolmente superiore rispetto al predecessore.
Insomma, il gioco dell'anno 2003 non cambia pelle ma si trucca per benino: accattivante, divertente, appassionante e dannatamente "grosso". Un must sia per tutti coloro che si sono avventurati nell'universo del primo episodio, sia per i giocatori che sono alla ricerca di un titolo longevo e coinvolgente. Sempre che vi piacciano i giochi di ruolo e i dialoghi "infiniti"... Colossale.

HARDWARE

Dovrete avere almeno un Pentium III a 1 GHz, accompagnato da 256 MB di RAM (consigliati caldamente 512 MB) e da una scheda video con 64 MB di RAM onboard dotata del supporto T&L.



91



Marzo 2005: TGM dedica la copertina a questo gioco: da notare che sullo stesso numero viene recensito anche Republic Commando, titolo che abbiamo già avuto modo di vedere nel numero 17.
Ho quindi scansionato, come mio solito, la parte finale della recensione per vedere il voto che TGM assegnò al gioco e leggere più nello specifico il giudizio espresso su questo seguito che, considerato il 91% con TOP SCORE ottenuto, di certo non poteva essere particolarmente negativo.
Unici difetti evidenziati?
Bug minori, interfaccia non migliorabile e sceneggiatura forse un po' troppo verbosa in alcuni punti.
Per il resto il titolo viene totalmente approvato.
Recensione giusta o forse un tantino troppo generosa?
Ai posteri (cioè a noi vecchietti) l'ardua sentenza!

Da segnalare poi l'hardware necessario a far girare tutto questo, cioè un Pentium III da almeno 1 Ghz, 256 MB di Ram (meglio il doppio) e una bella scheda video 3D con almeno 64 MB di memoria, cioè esattamente lo stesso computer che due anni prima faceva girare il primo capitolo, cosa che se da un lato dimostra che il motore era un po' vecchio, dall'altro rendeva il gioco abbordabile per la stragrande maggioranza dei computer posseduti dai giocatori nel 2005.

Proprio una delle poche novità presenti sarebbe dipesa dal vostro allineamento che questa volta avrebbe influenzato non solo voi stessi, ma anche i membri del vostro team, visto che si sarebbero adeguati al lato della Forza da voi scelto. Purtroppo anche questo aspetto del gameplay dovette essere molto limitato a causa dei tagli imposti dalla tabella di marcia, rimanendo relegato soprattutto al lato estetico dei compagni, quando invece nei progetti iniziali avrebbe dovuto includere intere quest e parti di gioco dipendenti proprio dalle scelte dei compagni (a loro volta derivate dal vostro essere "buono" o "cattivo").
Uno dei pochi punti di unione con le vicende del primo capitolo (comunque più volte richiamato negli accadimenti del gioco) era la Ebon Hawk, nave al centro delle nostre scorribande di KOTOR e ora nuovamente a disposizione dei nostri viaggi interstellari. Una scelta piuttosto furba per poter riciclare gran parte degli asset del nostro mezzo di trasporto e, al contempo, restituire un senso di familiarità ai veterani del primo capitolo.
Da un punto di vista generale, inoltre, questo nuovo episodio aveva toni di partenza molto più bui e pessimisti, con l'ordine Jedi praticamente cancellato e con una Repubblica sull'orlo del collasso, in un parallelo (volutamente cercato) con quanto visto ne L'Impero Colpisce Ancora, capitolo più "dark" della trilogia originale (e non a caso il più amato da molti appassionati della saga).
Insomma, i presupposti per un bel lavoro c'erano tutti e se solo si avesse avuto la pazienza di



Una foto anche per la versione XBOX che, ricordiamolo ancora una volta, uscì per prima nel 2004.



AIUTACI MANDALORIANO… SEI LA NOSTRA UNICA SPERANZA!

Parafrasando l'iconica frase che la principessa Leia invia ad Obi-Wan Kenobi all'inizio di Guerre Stellari, possiamo proprio riassumere con il titolo che vedete qui sopra il desiderio che animava i fan di questo franchise nel momento in cui uscì "The Mandalorian".
Scottati dai primi due film della trilogia sequel (e il terzo non avrebbe di certo migliorato la situazione), le ultime speranze di sentirsi nuovamente in quella galassia lontana lontana vennero così riposte in questo prodotto televisivo. Ad alimentare le vibrazioni positive c'erano i nomi dei creatori della serie, cioè Jon Favreau e Dave Filoni.
Se il primo aveva avviato con successo l'universo Marvel con "Iron Man", il secondo era noto ai fan per le ottime serie animate di Star Wars "The Clone Wars" e "Rebels".
Il risultato finale contiene tutto ciò che un vecchio appassionato di Guerre Stellari poteva desiderare: riferimenti più o meno velati a quanto già conosciuto, dettagli e suggestioni sulla galassia dopo la sconfitta dell'Impero, "fan service" mai invadente, trame semplici ma ben scritte e una realizzazione tecnica quasi sempre ineccepibile. Il tutto declinato in un dichiarato omaggio fantascientifico al western, contaminazione che aiuta la saga stessa a risplendere sotto una luce diversa.
Poi, ovvio, c'è Baby Yoda… personaggio che in maniera magari un po' furbetta, ma assolutamente giustificata, ruba la scena al protagonista in più di un'occasione con la sua tenerezza e simpatia.
Con la seconda stagione terminata e un arco narrativo che sembra essersi chiuso, i fan ora si chiedono dove li porterà la terza stagione.
A conti fatti Star Wars al momento è ancora vivo solo grazie a questo "The Mandalorian"… tanto che in molti fan vorrebbero che Disney cancellasse dal canone la trilogia sequel e ne affidasse una totalmente nuova proprio a Filoni… non accadrà mai, ma già che i fan lo chiedano è indice di quanto bene abbia fatto questa serie televisiva sulla quale in pochi, prima della sua uscita, avrebbero scommesso.

lasciar lavorare Obsidian con tempi più "umani" sicuramente avremmo avuto un KOTOR II molto migliore.
A tal proposito molte delle parti tagliate restarono nel codice uscito nei negozi e questo, oltre a testimoniare la fretta con cui furono rimossi e nascosti agli occhi del pubblico, ha permesso ai modder nel corso del tempo di riprendere queste sezioni e riportarle alla luce, integrando e assemblando - con tanta pazienza - un KOTOR II molto più vicino agli originali intenti di Obsidian. Vi basti sapere che queste mod vi permetteranno finalmente di visitare M4-78 , il pianeta abitato solo da droidi.

Piccola postilla: nonostante tutto quanto vi ho detto le performance di vendita di KOTOR II furono ottime, superando in alcune zone i risultati del primo e arrivando, nel giro di un anno, alla ragguardevole cifra di 1,5 milioni di copie (ovviamente aumentate ancor di più se si considerano gli anni successivi).
Oggi se avete voglia di rigiocare o scoprire per la prima volta questo gioco, potete recuperare legalmente KOTOR II su Steam a 8,19 Euro e su GOG a 8,29 Euro. Da notare che in entrambi i casi il gioco sarà provvisto di sottotitoli in italiano, come nella sua uscita originale. ■

E KOTOR III?

Beh, voci di un possibile terzo capitolo della saga sono emerse ciclicamente negli ultimi 15 anni, salvo poi rivelarsi prive di fondamento.
Con il ritorno dell'etichetta LucasFilm Games, annunciato poche settimane fa, poteva secondo voi mancare KOTOR III tra i possibili giochi in sviluppo trapelati alla stampa? Ovviamente no… ed infatti ecco farsi subito largo i rumor che vorrebbero il terzo capitolo già in produzione, ma affidato - come ampiamente prevedibile - ad una terza casa di sviluppo, dato che Bioware e Obsidian sono al momento coinvolte in progetti totalmente diversi.
Sarà vero? E anche se lo fosse, dovremmo esserne davvero felici?
Un eventuale terzo capitolo non dovrebbe infatti solo avere un comparto grafico d'eccellenza, ma anche rivoluzionare interfaccia e gameplay in maniera ineccepibile, oltre a proporre una storia ben scritta e coinvolgente. A ciò va aggiunta anche una aspettativa molto alta da parte di un pubblico storicamente esigente.
Insomma… il rischio sarebbe davvero alto.
Mal che vada fingeremo che non è mai esistito, proprio come Jar Jar Binks.



Alessandro Socci
Li ho giocati entrambi ma ho amato molto di più il primo. Anzi questo non l'ho nemmeno mai completato.
Ricordo però che secondo pubblico e critica il secondo fosse più bello del primo.
Poi gli Obsidian sono bravi.
Solo che per me in un RPG sono importanti anche altri aspetti, e ricordo che i pianeti del 2 fossero un po' troppo chiusi e "dark" per i miei gusti. Molto più belli quelle del primo.

Gianluca Valota
Ai tempi mi imposi di giocarlo come seguace del lato oscuro. Non mi risultò per niente facile fare certe scelte e forse proprio per questo lo apprezzai come il primo.



Chiunque abbia apprezzato il predecessore (esiste forse qualcuno che non lo ha adorato?) probabilmente avrà giocato volentieri anche a questo seguito, ma l'impressione che qualcosa non funzioni a dovere nella trama ed in alcuni passaggi lo si aveva già all'epoca e, a maggior ragione, lo si ha ancor di più oggi, proprio grazie a tutte le informazioni che conosciamo circa il suo difficoltoso sviluppo.
Intendiamoci, KOTOR II rimane comunque un RPG di Star Wars che merita di essere giocato da ogni appassionato che non ha mai avuto modo di viverlo, a patto però che si sia già goduto il primo capitolo (comunque più meritevole del prezioso e sempre più raro tempo libero concesso a noi vecchietti).
Invece la spinta a riprenderlo in mano per chi lo ha già portato a termine quindici anni fa potrebbe arrivare dallo sblocco (tramite le patch disponibili) di parti dell'avventura inizialmente tagliate e ora finalmente disponibili.
Paradossalmente questo potrebbe aumentare però in voi la sensazione che sarebbe davvero bastato solo un po' più di tempo per trasformare KOTOR II in una gioco meritevole dell'AntaGold (titolo che assegnai senza esitare al primo capitolo).
Come di dice in questi casi… bene, ma non benissimo



Moss è un titolo che dal 2018, anno della sua uscita, è approdato praticamente su tutte le piattaforme di realtà virtuale.
Non avendolo mai avuto su PSVR, ho deciso di acquistarlo sul nuovo Oculus Quest 2, forte del fatto di poterlo così giocare in modalità wireless.
Per chi non conoscesse il titolo, diciamo subito che si tratta di un platform nel quale dovrete guidare la topolina Quill attraverso delle schermate fisse, che però - proprio grazie all'uso della realtà virtuale - assomiglieranno molto più a dei veri e propri diorami nei quali potrete calarvi per guardare letteralmente dietro agli angoli, così da scoprire luoghi segreti, collezionabili e risolvere al meglio i piccoli enigmi che il titolo vi proporrà di tanto in tanto.
Vi saranno anche delle sezioni di combattimento che si alterneranno in maniera molto netta alle parti più esplorative, andando a creare delle vere e proprie arene che si sbloccheranno solo una volta sconfitti tutti i nemici.
Di non secondaria importanza anche il punto di vista del giocatore che, pur muovendo in prima persona la piccola protagonista, vive in realtà la vicenda nei panni di una entità magica che accompagnerà Quill lungo tutto il suo viaggio. Proprio questo aspetto, il legame che si creerà tra voi e questa topolina, sarà uno degli aspetti più belli del gioco: arriverete al punto di guardare la topina mentre, con la lingua dei segni, cercherà di farvi capire come risolvere un enigma o di darle il cinque dopo aver superato un passaggio particolarmente ostico.


Come tutti i giochi in VR prendere una schermata di gameplay

Graficamente il gioco è una piccola gioia per gli occhi… ovviamente anche in considerazione alle capacità che offre Oculus Quest 2 che, a livello hardware, rimane pur sempre - ed è bene ricordarlo - un cellulare con un hardware spinto al massimo.
Comunque sia il bello di questa avventura fiabesca non è, come già immagino abbiate capito, da ricercare nel suo aspetto, per quanto ben fatto, ma piuttosto nel suo gameplay e nella sua narrazione che, pur non essendo particolarmente lunga, finisce per coinvolgere il giocatore.
In poche parole vorrete davvero aiutare Quill a ritrovare suo zio, come fosse una amica con cui state condividendo una meravigliosa (e pericolosa) avventura.
Come oramai da abitudine di questo tempi, la fine del gioco, per quanto arrivi ad una conclusione delle vicende, sembra chiaramente presupporre un inevitabile Moss 2, del quale - purtroppo - al momento non si sa ancora nulla di certo.
Un titolo a tratti poetico e mai frustrante, perfetto per rilassarsi qualche ora a fine giornata e valido anche come esperienza da mostrare a qualche amico che voglia entrare nella realtà virtuale per la prima volta, visto il suo bassissimo rischio di procurare "motion sickness".
Ah, quasi dimenticavo: è presente anche la traduzione italiana dei testi a video, elemento non così scontato e che potrebbe far piacere a molti giocatori meno avvezzi alla lingua inglese. ■





HALO 3
THE MASTER CHIEF COLLECTION

Allora, riprendiamo il discorso da dove lo avevamo interrotto: come vi dissi il mese scorso temevo che Halo 3 mi sarebbe venuto presto a noia, proponendo più o meno le solite situazioni, cioè "vai lì a fare qualcosa e nel mentre ammazza tutti i nemici".



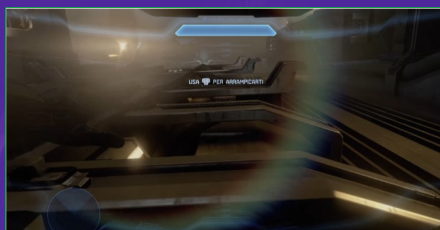
Affrontare e distruggere gli Scarab dei Covenant è uno dei momenti più divertenti e appaganti del gioco. In questo capitolo succederà due volte, ma all'interno di situazioni tatticamente molto diverse

Intendiamoci, il gioco alla fine è esattamente questo e non propone grandi sconvolgimenti di gameplay rispetto ai predecessori, ma vuoi per la voglia di vedere come prosegue la trama, vuoi per l'ottima giocabilità che contraddistingue il titolo, arrivare fino ai titoli di coda è stato estremamente piacevole.
Ovviamente parlo solo della parte relativa al single player, perché ho preferito tenermi fuori dai contesti multiplayer (da buon vecchiaccio quale sono)
Per il resto in questo Halo 3 abbiamo tutto ciò che ci si aspetta dalla saga: sezioni a bordo dei veicoli, possibilità di utilizzare due armi ad una mano (introdotta dal secondo capitolo) e soldati alleati caratterizzati dalla voglia di morire giovani, ma che danno sempre quel senso di "guerra in corso" che male non fa.
Tecnicamente il titolo su PC è il miglior Halo 3 disponibile sul mercato e svecchia con grande efficacia la grafica "made in XBox 360" del 2007.
Bungie termina insomma con grande efficacia la sua trilogia di capitoli dedicati a Master Chief, peraltro con un finale che pur chiudendo un arco narrativo, lascia al giocatore la curiosità di scoprire come proseguiranno le avventure del protagonista... motivo per cui qui sotto trovate subito pure Halo 4! ■



HALO 4
THE MASTER CHIEF COLLECTION

Andiamo quindi subito a vedere il primo Halo della saga realizzato da 343 Industries...
La mano differente dietro al gioco è evidente sin da subito, tanto dall'arsenale, completamente rivisto sia con armi del tutto nuove che con una revisione completa di quelle già esistenti, quanto nel gameplay che rinuncia a determinati aspetti divenuti iconici (scordatevi le due pistole in contemporanea) e prova allo stesso tempo ad aggiungerne di nuovi, come lo scatto del nostro Master Chief, assente nei primi due capitoli.



Poco dopo l'inizio del gioco questa arrampicata ci farà già capire che in questo Halo 4 ci sarà qualche novità.

Anche da un punto di vista grafico i nemici Covenant appaiono più "realistici" e sembrano muoversi con una maggiore coordinazione.
Anche le situazioni proposte, in alcuni casi, tendono ad essere più originali, come poco dopo l'inizio del gioco, quando dovrete arrampicarvi su una parete evitando vari oggetti che cadono verso di voi.
L'introduzione poi di una nuova razza nemica (i "Prometeici") e, soprattutto, di un antagonista molto più presente (il Didatta) rende forse la trama un po' più "tradizionale", ma alla fine funziona comunque bene, anche se in alcune situazioni la memoria è tornata velocemente a Mass Effect (soprattutto ai primi due capitoli), con i quali il gioco sembra condividere suggestioni di trama e spunti visivi.
Forse il dettaglio che più mi ha colpito è la durata della campagna, leggermente più corta dei predecessori, per quanto molto bella da giocare. Comunque sia, un titolo pienamente promosso, per quanto mi riguarda.
Curiosità: pur essendo il primo capitolo di una nuova trilogia, ha un finale molto più chiuso dei precedenti tre Halo. ■



ARRETRATI

Vi ricordo che questi numeri non sono disponibili gratuitamente in quanto sono stati inviati solo agli abbonati paganti e, per correttezza nei loro confronti, vi verranno forniti solo a seguito di una piccola donazione, pari ad 1 Euro a numero.

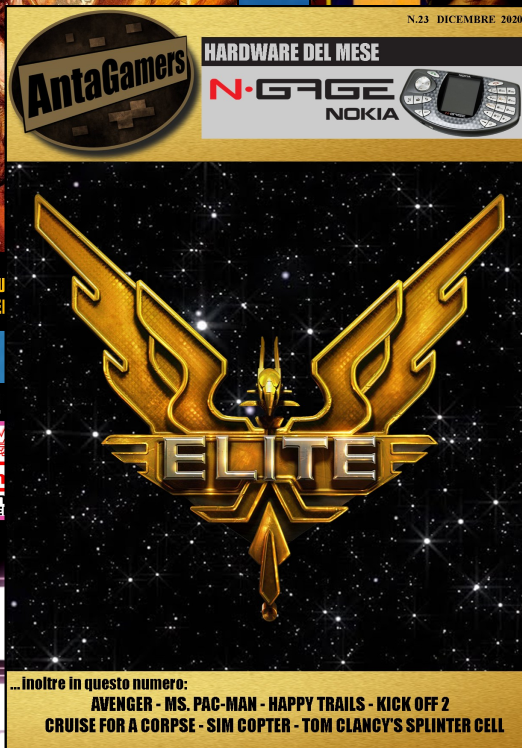


Se siete interessati agli arretrati
(tutti o solo alcuni numeri)
potete scrivere a

antagamers99@gmail.com











NON HAI ANCORA LETTO I NUMERI
19, 20, 21, 22 e 23?
PUOI SCARICARLI CLICCANDO
SULLE COPERTINE QUI SOPRA!

I VIDEO DEL MESE

Ecco a voi le dirette e i video del mese di gennaio di AntaGamers.
Per visualizzarle vi basterà cliccare sulla immagine a sinistra. Buona visione!



Edicolanta, la rubrica settimanale dedicata alle vecchie riviste cartacee di videogames, in questa puntata, vi riporta in un periodo effettivamente poco coperto dalla carta stampata di settore, cioè l'inizio del 1987.

Per l'occasione vedremo insieme due numeri di **Videogiochi News** del Gruppo Editoriale Jackson, arrivate a noi grazie all'ottimo lavoro di **retroedicola.com**!



DENTRO IN 60 MINUTI #01 : ICO

Dentro in 60 minuti è un nuovo format che prevede di commentare assieme la prima ora di un gioco più o meno famoso.
In questa prima puntata vediamo e commentiamo assieme **ICO**, un capolavoro uscito in esclusiva per Playstation 2.



Edicolanta in questa puntata, fa un salto in un periodo di passaggio la fine degli anni ottanta e l'inizio dei novanta, in un momento caratterizzato dalla irresistibile ascesa dei sistemi a 16 bit.

Il periodo verrà ricordato sfogliando insieme il numero di gennaio 1990 di **The Games Machines** scansionata, come sempre, dagli amici di **retroedicola.com**!



DENTRO IN 60 MINUTI #02 : THE SABOTEUR

In questa puntata di **Dentro in 60 minuti** andiamo a scoprire l'inizio di un gioco che a suo tempo (2009) fu oggetto di tante critiche ma che, a tutti gli effetti, avrebbe meritato una maggior fortuna: **The Saboteur.**



Edicolanta stavolta parla del 1992, ma guardando la situazione di quel momento storico grazie ad una rivista capace di uno sguardo più ampio sul mondo videoludico di allora: **C+VG,** sempre scansionato da **retroedicola.com.**

Il numero è ancora quello di gennaio che, pur venendo dopo l'abbuffata natalizia, si rivela comunque pieno di titoli interessanti come, ad esempio, **First Samurai**!



DENTRO IN 60 MINUTI #03 : PROJECT IGI

Terza puntata di questo format che ci riporta alla fine del 2000 con un titolo militare forse non conosciuto da molti di voi, forse con qualche difetto... ma estremamente divertente. Per quali motivi? Vedete questa prima ora di gioco per scoprirlo



Edicolanta, grazie a **retroedicola.com**, vi riporta ad aprile 2001 con questa prima parte di analisi di una rivista, **EGM**, che è durata solo sei numeri ma che si è dimostrata molto interessante da sfogliare.
Il periodo è particolarmente interessante: precedente all'uscita della prima **XBox** e subito successivo all'annuncio **dell'uscita di SEGA dal mercato** delle console, ma con una **Play2** pronta a conquistare il mercato occidentale.

I VIDEO DEL MESE... IN GIRO PER LA RETE



The Computer Chronicles Feb. 28, 1984

Dal canale **onlysublime** un reperto storico notevole: una puntata di questo programma americano "vintage" che trattava seriamente il mercato dei videogames già nel 1984, intervistandone gli autori.
L'audio è solo in Inglese, ma con possibilità di attivare sottotitoli e traduzione automatica.



RETROID POCKET 2: La Miglior Low-Cost?

In questo video **Doctor Game** presenta una interessante console portatile adatta al retrogame (efficace per tutte le console uscite fino a PS1) e dal costo assolutamente abbordabile: **RETROID POCKET II**



Top 10 MIGLIORI VIDEOGIOCHI ARCADE degli ANNI 80!

WatchMojo Italia spesso tratta anche di videogiochi, come in questa personalissima classifica dei 10 migliori arcade anni 80… sarete d'accordo con questa TOP? Datele un occhio per scoprirlo!

PSVITA.COM

THE WORLD IS IN PLAY.

GIOCA SENZA COMPROMESSI.

Ovunque tu sia, ora è il mondo il tuo campo di gioco. WiFi, 3G, social gaming, touchscreen 5" OLED e doppi stick analogici per un'esperienza di gioco portatile davvero incredibile. Su PS Vita tutto questo è possibile.





PS VITA
PlayStation Vita

SONY
make.believe

"QUOTE"

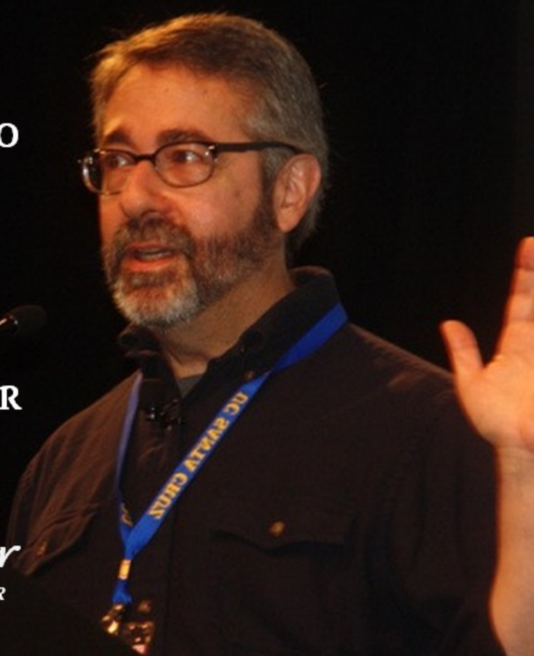
INVECCHIANDO
MI RITROVO SEMPRE DI PIÙ
A CERCARE ISPIRAZIONE
NELLA PITTURA,
NELL'ILLUSTRAZIONE,
NEI VIDEOGIOCHI
E NEI VECCHI FILM

Gullielmo Del Toro
Scrittore, produttore e sceneggiatore



GLI ADULTI HANNO PAURA
E CERCANO DI RENDERE ILLEGALI
TUTTE LE COSE CHE NON CAPISCONO
PERCHÉ NON ESISTEVANO
DURANTE LA LORO ADOLESCENZA.
E' SUCCESSO CON I VIDEOGIOCHI,
È SUCCESSO CON LA TELEVISIONE,
È SUCCESSO CON LE SALE DA FLIPPER
E IL ROCK&ROLL.

-Warren Spector
Game designer



LA GOCCIA CHE FA TRABOCCARE...

La prima cosa che feci quando aprii il canale YouTube di AntaGamers più di tre anni fa fu contattare il gruppo di retroedicola.it (all'epoca non era ancora passata al .com) e chiedere il permesso di poter utilizzare le loro scansioni nei mie primi video di Edicolanta, un format che si è poi evoluto nelle dirette che tuttora faccio la domenica.

Mi sembrava il minimo che dovessi fare per rendere giustizia ad un lavoro tanto accurato.

Allo stesso modo ho sempre ritenuto assolutamente doveroso citare la fonte delle scansioni ogni qual volta mi trovassi ad utilizzarle (video, post o pagine di questa rivista).

Fu così che conobbi Mauro Corbetta, fulcro di questo bellissimo lavoro di preservazione culturale delle riviste videoludiche (e non solo) dell'epoca.

Tale era (ed è) la convinzione di Mauro dell'importanza storica di questo suo "lavoro" che ha sempre ritenuto doveroso rendere fruibili gratuitamente le scansioni a chiunque si fosse semplicemente registrato al sito, fornendo versioni on-line delle riviste senza alcun logo che potesse alterarne l'aspetto.

Ovviamente queste scelte, ammirabili da un punto di vista etico, sono state negli anni (ben 10) frutto di schifosi sciacallaggi da parte di sedicenti appassionati di retrogame che si sono appropriati di tutto questo lavoro e che hanno pensato bene di creare i propri contenuti senza citare la fonte dei materiali o, ancora peggio, di spacciarli come farina del loro sacco.

La cosa peggiore è che alcuni di questi soggetti, una volta scoperti e una volta ricevuta la legittima richiesta di vedere riconosciuto il lavoro di scansione con una doverosa citazione (unico vero vincolo imposto giustamente da retroedicola), hanno risposto candidamente che non ne vedevano il motivo.

"*Sono in rete, quindi sono pubblici, quindi sono di tutti… e poi mica le avete scritte voi quelle pagine, quindi che volete da me?*".

Come si può rispondere ad argomentazioni così profonde ed intelligenti, sostenute poi dalla cricca di fan di tali personaggi?

Si potrebbe ricordare loro che già solo il reperimento delle riviste stesse è un lavoraccio non da poco e che comporta spesso anche una spesa economica.

Si potrebbe far presente che per scansionare a dovere queste pubblicazioni servono mezzi professionali… quindi altri soldi investiti.

Si potrebbe infine ricordare che questo lavoro richiede TANTO tempo, che poi è la moneta più preziosa che ciascuno di noi ha e per la quale non si può avere rimborso.

Ma sono certo che questi geni dell'internet non capirebbero comunque… quindi sarebbe solo fiato sprecato.

Risultato finale?

A breve tutte le riviste disponibili on-line nel sito retroedicola.com, fino a ieri belle e pulite, saranno consultabili solo con la grafica che vedete sotto.



NUOVA NEWEL Via Mac Mahon, 75 Milano Telefono 02/323492

SOFTWARE PER QL

Nome	Descrizione	Marchio	Lire
APL	Potentissimo linguaggio scientifico - con EPROM	MicroAPL	70.000
Arcadia	2 appassionanti arcades	Digital P.	15.000
Archiver	4 programmi gestionali per Archive	Eidersoft	15.000
Area Radar Controller	Simulatore di torre di controllo	Shadow Games	15.000
Assembler	Assembler 68000	Computer One	20.000
	Assembler 68000	Sinclair	25.000
Assembler 1.7	Macro Assembler 68000 + Linker	Metacomco	25.000
B.E.A.	La Break-Eaven Analisys per il QL		15.000
Backgammon 3.0	Gioco da tavolo - compilato	Digital P.	15.000
BCPL	Linguaggio da cui deriva il C	Metacomco	25.000
Bioritmi	Calcolo dei cicli vitali		15.000
BJ Returns	QL Cavern II	Eidersoft	15.000
BlackJack	Gioco da tavolo	Quest	15.000
Bridge	Gioco da tavolo	OCP	15.000
C - 3 adv	Standard di Kernighan & Richtie - con EPROM	Metacomco	100.000
Cartridge Doctor (*)	Recupera file cancellati o perduti	Talent	20.000
Cash Trader - 3 adv	Sofisticato programma gestionale	Sinclair	50.000
Chess (*)	I famosi Scacchi in 3D	Psion	15.000
Conto corrente	Programma gestionale in italiano	JCE	70.000
Copy 177	Ottimo copiatore	Newel	20.000
Cosmos	Programma astronomico	Talent	15.000
Crazy Painter (*)	Gioco divertente e originale	Microdeal	15.000
Cuthbert	Arcade velocissimo	Microdeal	15.000
D-Day - 2mdv	Superbo war game per 1 o 2 giocatori	Games Workshop	30.000
Decision Maker - 3mdv	Analisi di decisioni finanziarie	Sinclair	50.000
E.V.A.	JetPac con 26 livelli	Westway	15.000
Eagle	Arcade tipo Defender	Eidersoft	15.000
Eigen Trace	Trace dei programmi in L/M	Eigen	20.000
Eigen Windows	Emula il Macintosh con nuovi comandi	Eigen	20.000
Entrepreneur - 3mdv	Completo programma finanziario	Sinclair	50.000
Extended Basic	Aggiunge nuove procedure al SuperBasic		15.000
Fatturazione	Programma gestionale in italiano	JCE	70.000
Fight	Stupendo arcade in L/M	Gigasoft	15.000
Flight Simulator	Simulatore di volo in 3D	Microdeal	20.000
Font	Creatore di set caratteri	KPMS	15.000
Forth 83	Linguaggio velocissimo	Computer One	25.000
Forza Quattro	Gioco d'intelligenza		15.000
Games 1	3 giochi in L/M		15.000
Games 2	6 giochi in L/M		15.000
Gestione biblioteca	Programma gestionale per archive		15.000
GigaBasic	70 nuovi comandi - grafica tipo Macintosh e sprites	Gigasoft	20.000
Golf	Gioco del golf con 900 buche	Newel	15.000
Graphi QL (*)	Sofisticato package grafico	Talent	25.000
Harry	Pac Man	Victory	15.000
Hpper	Frogger	Microdeal	15.000
Hyperdrive (*)	Ottimo Pole Position	English Soft	15.000
I.C.E.	Macintosh+Ram Disk+Task Con.	Eidersoft	20.000
	Su EPROM	Eidersoft	40.000
Key Define	Ridefinisce i tasti del QL	Psientific	15.000
L'idolo d'oro	Magnifica avventura grafica in italiano	Newel	30.000
Land of Havoc	Arcade-Adventure con 2000 schermi	Microdeal	15.000
LISP	Linguaggio dedicato allbintelligenza artificiale	Metacomco	25.000

COMPUTER POINT Via Roma, 63 - Padova

HARDWARE PER QL

Codice	Descrizione	Prezzo Ivato
HQL 1	Floppy disk drive 720K Sinclair con interfaccia	730.000
HQL 2	Secondo drive	450.000
HQL 3	Convertitore seriale Centronics 9600 baud	89.000
HQL 4	Cavo stampante seriale	25.000
HQL 5	Cavo joystick	15.000
HQL 6	Connettore con cavo per porta seriale o joystick	12.000
HQL 7	Monitor colori RGB 14" Fidelity dedicato al QL	580.000
HQL 8	Monitor fosfori verdi RGB 14" Beta Elettronica	230.000
HQL 9	Stampante Mannesmann MT80 Plus	599.000
HQL 10	Stampante Seikosha GP 800 IQL	799.000
HQL 11	Stampante Seikosha GP 1000	850.000
HQL 12	Stampante Star S6-10	899.000
HQL 13	Stampante Star Gemini 10-X	580.000
HQL 14	Plotter 4 colori; 40 colonne; 4 pennini	299.000
HQL 15	Cartuccia per Microdrive	7.000
HQL 16	Joystick Spectravideo II	20.000
HQL 17	Joystick Kempston Pro 5000	40.000
HQL 18	Nastri di ricambio per stampanti	10.000
HQL 19	Diskette 3" 1/2 Sony o Diaspron	8.000
HQL 20	Coperchio in plexigiass	12.000
HQL 21	Espansione da 512K RAM con connettore passant	399.000
HQL 22	Modem con software	

Accessori vari

513	Data Memory: Multifunction-buffer-protocol-conv	540.000
513	Data Memory: Multifunction-buffer-protocol-conv	610.000
513	Data Memory: Multifunction-buffer-protocol-conv	870.000
513	Data Memory: Multifunction-buffer-protocol-conv	1.050.000
530	Modem MM300	240.000
520	Modem Multistandard	380.000
A260	Interfaccia RS232 per modem Hardtek per QL	
B360	Interfaccia RS232 per modem Hardtek per CBM64	48.000
C265	Interfaccia RS232 per modem Hardtek per ZX	48.000
D560	Interfaccia RS232 per modem Hardtek per Apple	
505	Convertitore a velocità variabile da 75 a 9600bps	150.000
512	Programmatore di Eprom - EP512	290.000
A501	Drive da 3" 1/2 con interfaccia per QL	650.000
B501	Drive da 3" 1/2 con interfaccia per MSX	680.000
C501	Drive da 3" 1/2 con interfaccia per ZX	550.000
233	Connettore per QL	13.000
234	Connettore per QL	13.000
027	Convertitore seriale/parallelo per QL	96.000
200	Espansione di memoria per QL - 64K	150.000
201	Espansione di memoria per QL - 128K	220.000
202	Espansione di memoria per QL - 256K	480.000
203	Espansione di memoria per QL - 512K	730.000
032	Cavo RS232 per QL	30.000
328	Convertitore seriale/parallelo per CBM 64	110.000
035	Cavo Joystick per QL	16.000
022	Graphic Pen per ZX	36.000
033	Connettore per ZX	8.000

Scansioni a opera di Retroedicola Videoludica

Giusta decisione di "Mauro & soci" che non priverà il pubblico del loro meraviglioso lavoro ma toglierà a certi soggetti la possibilità di utilizzare queste pagine in maniera sbagliata.

Come sempre in questi casi a pagarne le conseguenze saranno tutti gli onesti (e sono tanti) che utilizzavano il sito con buon senso e che dovranno accontentarsi di una visualizzazione meno "pura".

Permettetemi, visto che questa è una rivista che non esce in edicola e non deve sottostare a particolari censure o regole del "bon ton" di dire chiaramente cosa penso di questi soggetti bricconcelli che rubano il lavoro altrui senza vergogna:

"Avete la faccia come il culo e la merda al posto del cervello!" ■

L'ALTRA COPERTINA...

N.24 GENNAIO 2021

AntaGamers

HARDWARE DEL MESE:



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II THE SITH LORDS

...inoltre in questo numero:

CHAMPIONSHIP SOCCER - THE RIDDLE OF THE SPHINX
PETER SHILTON'S HANDBALL MARADONA - RAINBOW ISLANDS
BODY BLOWS - UNIVERSE





QUESTO NUMERO VALE UNO O DUE CAFFE'?

LE PAGINE CHE HAI APPENA LETTO RICHIEDONO MOLTE ORE DI LAVORO OGNI MESE.

SE TI HANNO INTRATTENUTO PIACEVOLMENTE CONSIDERA DI SUPPORTARE IL PROGETTO CON UNA DONAZIONE MENSILE REGISTRANDOTI SU:
WWW.PATREON.COM/ANTAGAMERS

se preferisci puoi fare una singola donazione utilizzando PayPal sul conto
antagamers99@gmail.com